

MAX

NR 4/91

MAGAZYN

Pismo Użytkowników Komputerów Atari

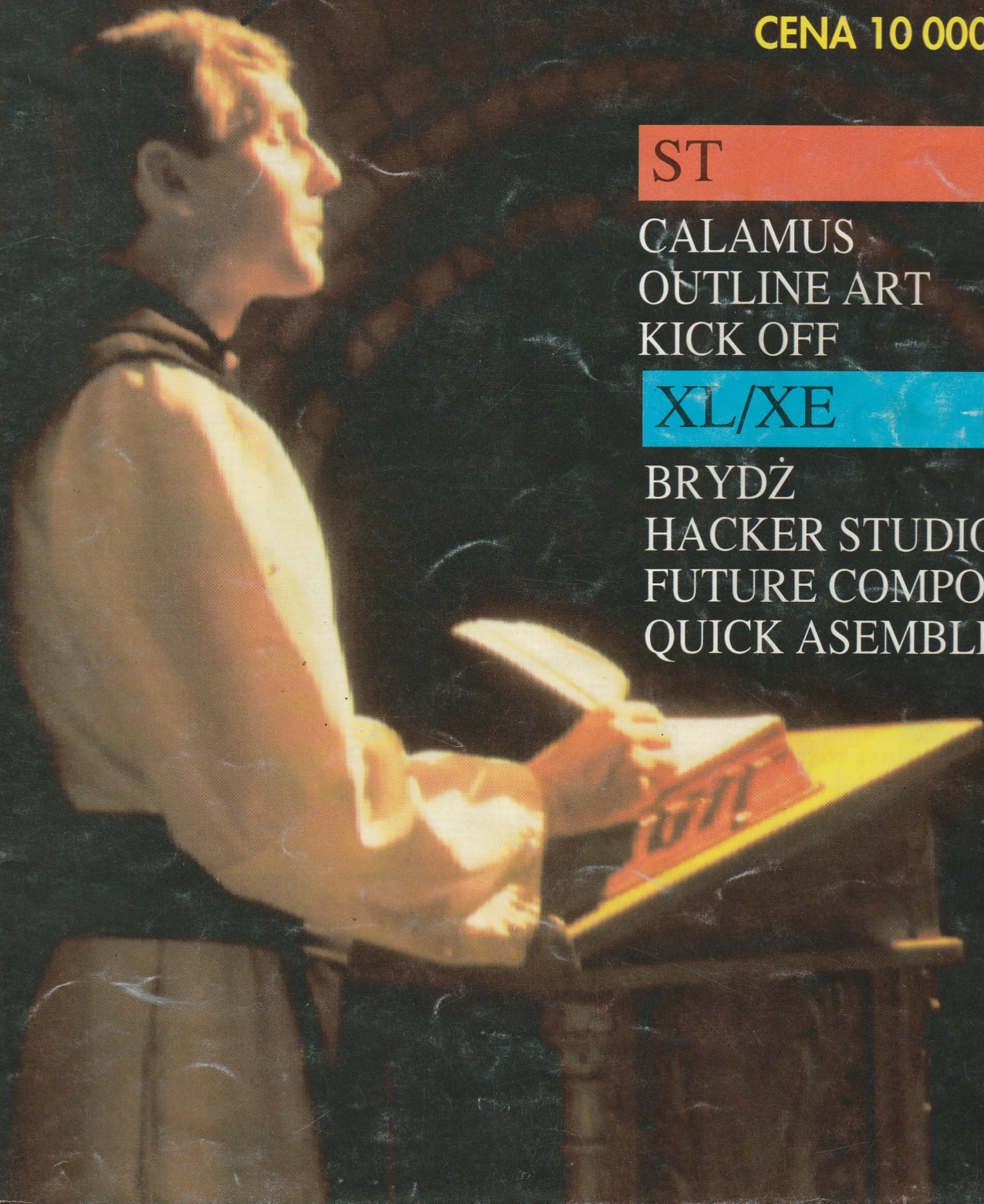
CENA 10 000,- zł

ST

CALAMUS
OUTLINE ART
KICK OFF

XL/XE

BRYDŹ
HACKER STUDIO
FUTURE COMPOSER
QUICK ASEMBLER



spis treści



MIDI: Przemysław Gintrowski
specjalnie dla AM. Przeczytacie
na stronie 28.

XL/XE

studio

FUTURE COMPOSER	4
QUICK ASSEMBLER	4
Co jest co? (II)	5
Hacker Studio	7

recenzje

Blue Team Bridge	9
Mózgprocesor	11
Ortografia	12
Inside	13

ST

dtp

Calamus	16
Outline Art	18

recenzje

Crystals of Arborea	20
Feudal Lords	21
Kick Off II	22
Vulcan	27

MEGA OPIS !!!

CZTERY

AVAX MAGAZYN

adres redakcji:

00-017 Warszawa
COMPUTER CENTER
DT CENTRUM - WARS
Marszałkowska 104/122
tel. 277-211 w. 224
25-60-22

numer przygotowali:

Adrian Golka - red. nac.
Jarosław Kacperski - zast. red. nac.

Janusz Bień - dział XL/XE

Piotr Dudek - dział DTP

współpraca:

DDC, Gerard Kowalczyk, Paweł Kuleta, Robert Topolski, Tomasz Wojtczak, 776

zdjęcia:

Jarosław Kacperski

grafika:

Maria Juraszek

wydawca:

Reckon Sp. z o.o.
Lachmana 1 m 80
02-786 Warszawa

skład:

DIDOT™ studio
realizacji
totalnych

Calamus 1.09 N nr ser. 100738

Warszawa

Burdzińskiego 5 p. 305

tel. 195810, fax 180176

ogłoszenia:

ogłoszenia drobne: do 15 słów
bezpłatnie, powyżej - 2000 zł
słowo
reklamy - szczegóły str.8, kolor
dodatkowy +40%, pełna gama
barw +100%
ogłoszenia prosimy nadsyłać
na adres redakcji

Biorąc pod uwagę Wasze listowne - i niekiedy ustne (telefon) - sugestie dotyczące Magazynu Avax, postanowiliśmy utrzymać podział gazety na dwa działy, działy "małego" i "normalnego" Atari. Ponieważ "duże" Atari (TT) jest na razie nieobecne na naszych biurkach nie będzie póki co osobnego działu poświęconego temu komputerowi.

Obydwa wyżej wspomniane działy podzielone będą na dwie części: recenzje oraz studio. W dziale recenzji będziecie mogli znaleźć opisy, testy nowych programów oraz sprzętu i osprzętu. Jeżeli ktoś z producentów, dystrybutorów różnego rodzaju dodatków do komputerów, sprzętowych przeróbek któregoś z Atari jest zainteresowany oceną jego produktu na łamach Naszej i Waszej gazety - zapraszamy. Dział studio to zestaw "bryków", procedur, podpowiedzi co zrobić w danej grze, jak korzystać z danego użytku.

W dziale poświęconym komputerom ST wprowadzamy dwie nowe rubryki: DTP i MIDI. Jednocześnie użytkowników ST i zarazem miłośników piłki nożnej, zapraszamy do zmierzenia się z najlepszymi (i nie tylko) w KICK OFFa! Pierwsza w kraju liga Kick Offa organizowana przez Computer Center! Comiesięczny ranking! Comiesięczne puchary i nagrody pieniężne. Szczegóły wewnątrz numeru.

Życzymy owocnej lektury i czekamy na listy z wakacji.

Piort Dudek

Oprócz gier w Polsce powstają również programy użytkowe (naprawdę!). Postanowiłem poinformować naszych Czytelników, zainteresowanych zmniejszeniem wydatków na naprawy joysticków o pojawieniu się dwóch tego typu programów. Aby uniknąć posądzenia o współpracę z giełdą komputerową, pragnę zaznaczyć, że poniższe recenzje dotyczą oryginałów. Podane ceny są orientacyjne i mogą być zależne od miejsca zakupu.

FUTURE COMPOSER

SPECTRA 1990
by MAGNUS

CENA
60.000.-

Dobry program do tworzenia muzyki, aczkolwiek trudny w obsłudze. Posiada możliwości definiowania obwiedni i dźwięków. Pracuje na trzech niezależnych kanałach (jeden z kanałów złożony jest z dwóch, dzięki czemu posiada większą skalę dźwięków).

ZALETY

- możliwość generowania kodu wynikowego pod dowolnym adresem, oraz sterowania odtwarzanej muzyki z takiego pliku

- duże możliwości dźwiękowe o czym świadczą zapisane na drugiej stronie dysku muzyczki z takich gier jak NINJA, czy DRACONUS

WADY

- brak możliwości zgrywania wzorów obwiedni i brzmień, co wiąże się z koniecznością wpisywania ich od nowa dla każdego utworu

narzędziowych XLF (edytor tekstu, kalkulator, tablica kodów klawiatury, przeglądarka pamięci) i pakiet procedur.

ZALETY

- dobry i wygodny edytor
- dość szybka praca programu
- wbudowany w QA debugger
- dobra "obudowa" programu; BH, XLF

WADY

- zamontowany na oryginalnym dysku DOS 2.5+ command procesor nie pracuje w podwójnej gęstości (cały pakiet nie chciał chodzić poprawnie z innym DOS'em)
- kłopoty ze skopiowaniem pakietu do RAM-DYSKU

O 4+
Ocena

Janusz Biń



O 4.
Ocena

QUICK ASSEMBLER

s.c. AVALON

CENA
60.000.-

Nowy asembler polskiego autora, na którym powstały takie gry jak MISJA, FRED i ROBBO.

Asembler posiada swój zestaw makrorozkazów, nieco odmienny od standardu stosowanego w innych programach tego typu. Może to spowodować kłopoty z przesiadką, np. z MAC-65. Na oryginalnym dysku, poza QA znajduje się doskonały BUG HUNTER, oraz zestaw programów

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować Avax'a należy:

1. wyciąć lub odbić blankiet zamieszczony obok
2. wypełnić go
3. wpłacić na pocztę lub w banku odpowiednią kwotę
4. zaznaczyć, których numerów dotyczy wpłata
5. przesać na adres wydawcy odbitkę kserograficzną (lub oryginał) odcinka dla posiadacza rachunku
6. oczekiwać na listonosza przynoszącego kolejne numery naszego pisma

Warunki prenumeraty:

1. Można zaprenumerować dowolną ilość numerów Avax'a.
2. Cena jednego egzemplarza w prenumeracie wynosi 10.000,- (dziesięć tysięcy złotych).
3. Redakcja zastrzega sobie możliwość zmiany ceny numeru w prenumeracie.

CO JEST CO?

część druga

Każdy komputer jest tylko tak dobry, jak dostępne oprogramowanie przeznaczone dla niego. Tę prawdę znają chyba wszyscy. Lecz każde oprogramowanie trzeba jakoś do komputera wprowadzić. Osobiście nie znam ludzi, którzy potrafiliby grę typu ROAD RACE "wklepać z klawiatury". Niezbędne staje się więc stosowanie tzw. pamięci masowej, czyli w przypadku ATARI XL i XE taśmy magnetofonowej lub dysku. W pamięci ROM komputerów ATARI znajdują się kompletne procedury do obsługi komunikacji z magnetofonem oraz podstawowe procedury komunikacji ze stacją dysków.

Jeśli chodzi o magnetofon pracujący w "normal" to system ten pozostawia wiele do życzenia. Konieczne jest ustawienie taśmy w magnetofonie dokładnie na początku sygnału kontrolnego, kaseata magnetofonowa nie jest ani wygodnym, ani trwałym nośnikiem, a szybkość transmisji 600

bodów nie należy do szczytowych osiągnięć techniki. Program nagrany na taśmie nie posiada nagłówek z tytułem programu, często więc wgrzywa się program "w ciemno". Powstało wiele programów ułatwiających współpracę z magnetofonem. Pierwszym typem takich programów są LOADERY. Ponieważ program wprowadzany z magnetofonu do komputera poprzez wciśnięcie START i OPTION ma inny format niż program zapisany przez DOS (tak zwany "file" - plik), koniecznością stało się stosowanie programów ładujących taki format z kasety. Najbardziej popularnym loaderem jest "wykrzyknik". Z pewnością nie jest to program udany. Jak na swe zadanie jest to program zbyt długi, a i tak nie wypełnia go zbyt rewelacyjnie. Nie podaje tytułu odczytywanego programu, a jedyną oznaką, że rozpoczął pracę, jest wyświetlenie w prawym dolnym rogu wykrzyknika. Kolejną wadą programu to brak obsługi błędów. Jeśli podczas

wgrzywania programu wystąpi błąd, program zmienia nieco sygnał dźwiękowy. Osoby z minimalnym słuchem muzycznym (jak niżej podpisany), mogą długo czekać na ukazanie się winiety tytułowej programu. Ostatnio pojawiło się kilka nowych loaderów, m.in. Chaos, Fox. Niektóre gry posiadają loadery napisane specjalnie do nich, często z zabezpieczeniem przed kopiowaniem.

Ze względu na niebывałą wręcz powolność transmisji danych z magnetofonu, powstało kilka programów przyspieszających nieco ten proces, np. Turbo Copy 3/4, B&B copy itp. Przyspieszenie transmisji odbywa się na drodze czysto programowej, czas oczekiwania na ulubioną grę skraca się tylko nieznacznie, a pewność zapisu pogarsza się w sposób znacznie bardziej wyraźny. Powstało również kilka programowych systemów poprawiających współpracę z magnetofonem, takich jak COS (firmy AVALON) lub publikowany niegdyś w "Bajtku" program pozwalający nadawać nazwy programom na kasetach oraz zwiększyć długość rekordów do 512 bajtów. Kłopot z tego typu programami polega na tym, że trzeba je każdorazowo przed użyciem wprowadzać do pamięci komputera, co właściwie niweluje oszczędności czasowe.

c.d. →

Odcinek dla Poczty

Zł gr

słownie złotych

wpłacający

Dokładny adres

Reckon - Sp. z o.o.
Lachmana 1 m. 80
02-786 Warszawa

nazwa banku Bank Spółdzielczy Rzemiosła
Warszawa, Podwale 17a

Nr r-ku 137-533-136-61

Datownik Opłata
zł
podpis przyjm.

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł gr

słownie złotych

wpłacający

Dokładny adres

Reckon - Sp. z o.o.
Lachmana 1 m. 80
02-786 Warszawa

nazwa banku Bank Spółdzielczy Rzemiosła
Warszawa, Podwale 17a

Nr r-ku 137-533-136-61

Datownik Opłata
zł
Wypełnić na odwrocie

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł gr

słownie złotych

wpłacający

Dokładny adres

Reckon - Sp. z o.o.
Lachmana 1 m. 80
02-786 Warszawa

nazwa banku Bank Spółdzielczy Rzemiosła
Warszawa, Podwale 17a

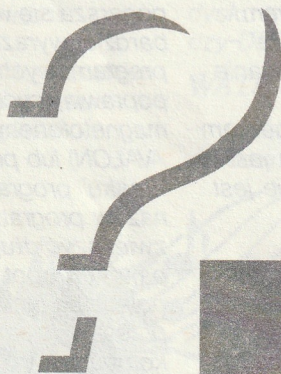
Nr r-ku 137-533-136-61

Datownik Opłata
zł
podpis przyjm.

Prawdopodobnie w dość długich przerwach pomiędzy kolejnymi rozgrywkami w ulubione gry (gdy się właśnie wczytuje, więc można coś zjeść lub się zdrzemnąć), Atarowcy wymyślili system zwany "TURBO". Musiało to być dość dawno temu, ponieważ w tej chwili nie można właściwie ustalić, który z tych systemów był pierwszy. Lecz ten pierwszy zapoczątkował prawdziwą lawinę. Powstały takie systemy jak: Turbo 2000, 2001, 2000F, 5000, TOS, BLIZZARD, Hard, AST itd. Wszystkie one wymagają przeróbki magnetofonu (a więc pewnej inwestycji finansowej; 150.000,- i więcej). Każdy kto montuje taki system, twierdzi, że jego jest najlepszy, najszybszy, ze wszystkimi kompatybilny itp. Wszystkie one wyposażone są zazwyczaj w odpowiedni Cartridge, usuwający konieczność wprowadzania systemu z kasety (dla bardziej zamożnych). Wybierając system do swego magnetofonu należy kierować się raczej rozsądkiem, a nie względami finansowymi. Większość z tych systemów dobrze spełnia swoje zadania; przynajmniej kilkakrotnie przyspiesza transmisję danych, pozwala na nadawanie programom

nazw oraz usuwa konieczność dokładnego ustawiania taśmy. Jednak zakup mało popularnego systemu może skończyć się tym, że będą kłopoty z zakupem kaset z programami zapisanymi w tym systemie.

Podsumowując, standardowy system komunikacji komputerów ATARI z magnetofonem jest chyba największą wadą tego komputera. Jednak założenie "TURBO" praktycznie usuwa problemy "czasowe". Pozostają natomiast kłopoty z niszczeniem się taśm i skosem głowicy. Powyższy tekst jest pobieżnym opisem komunikacji ATARI z magnetofonem. Nie mam zamiaru nikogo "na siłę" przekonywać, lecz jeśli ktoś szanuje swe nerwy, niech zaoszczędzi na psychoanalityku i zamontuje w swym kaseciaku jakieś "TURBO". Bo w przeciwnym przypadku ...
 ... dobrze ... 258 obrotów,
 jeszcze tylko 10, jedna minutka
 ... i ... Co !!! Znowu się nie wgrało ...



Janusz Bień

COMPUTER CENTER

DT "WARS", 00-017 WARSZAWA
 Marszałkowska 104/122
 tel. 277-211 wew. 242

Wypełnia wpłacający

.....
 imię i nazwisko

.....
 adres prenumeratora

Prenumerata
 miesięcznika
 "AVAX"

Prenumerata
 miesięcznika
 "AVAX"

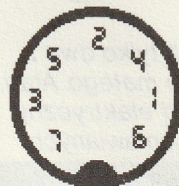
zapobiec ujemnym skutkom ew. przepięć w momencie włączania i wyłączenia zasilacza z sieci. Kondensator elektrolityczny o pojemności 4700 F skutecznie wygładza tętnienia o $f=100\text{Hz}$ i utrzymuje na sobie w miarę stałe napięcie. Względem tego napięcia działa prosty powielacz zasilany z tego samego transformatora i składający się z dwóch kondensatorów i dwóch diod. Wyjściowe napięcie tego powielacza o wartości przekraczającej 20V zapewnia zasilanie scalonego regulatora typu "723", dla którego wymagane napięcie zasilania powinno być zawarte pomiędzy 5.5V a 40V. Stabilizator ma wewnętrzne, skompensowane termicznie źródło napięcia wzorcowego, dające zazwyczaj 7.15V. To napięcie jest obniżane na dzielniku oporowym do około 5.2V, a następnie, już jako napięcie odniesienia jest doprowadzone ponownie do układu scalonego, a dokładniej, do jednego z wejść wzmacniacza różnicowego. Drugie wejście tego wzmacniacza jest połączone z wyjściem Q stabilizatora, układem zabezpieczenia od przeciążenia prądowego i wyjściem zasilacza.

Elementem wykonawczym stabilizatora jest tu tranzystor szeregowy BD303 (NPN, $U_{CE}=60\text{V}$, $I_C=10\text{A}$, $P=55\text{W}$). Steruje nim tranzystor małej mocy BC557A (PNP, $U_{CE}=45\text{V}$, $I_C=100\text{mA}$, $P=500\text{mW}$). Z kolei ten tranzystor jest już

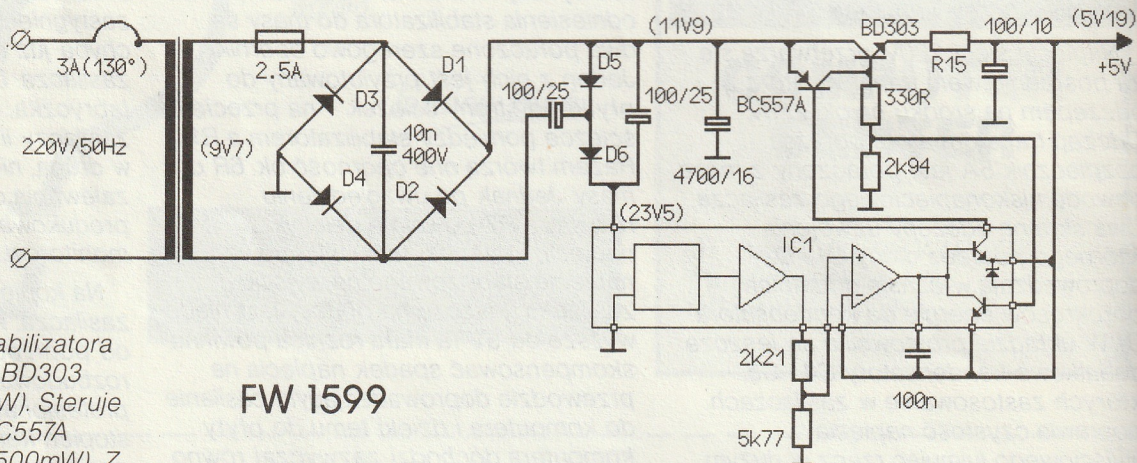
bezpośrednio sterowany z układu scalonego, z jego wyjścia E. W bazie tranzystora BD303 jest dzielnik oporowy, dający odniesienie dla układu ograniczenia prądowego. Opornik szeregowy 0.15R na wyjściu zasilacza umożliwia stabilizatorowi stałą kontrolę pobieranego prądu i w razie przeciążenia występuje natychmiastowe zabezpieczenie zasilacza aż do czasu zniknięcia przyczyny przeciążenia. Mały kondensator elektrolityczny na wyjściu ma zabezpieczyć zasilacz przed wzbudzeniem i wyeliminować ewentualne impulsy zakłócające. Pomiar napięć wykonałem na płycie sprawnego, działającego zasilacza, obciążonego rezystorem. Prąd pobierany wynosił zaledwie ok. 50 mA, ale był wystarczający dla celów doświadczalnych. Dodam jeszcze, że ten typ zasilacza mimo (a może dzięki) większej złożoności konstrukcji psuje się najrzadziej.

Na tym kończę opisy zasilaczy do małego Atari. Pozostałe zasilacze są kolejnymi mutacjami ich najprostszych odmian. W następnej części opisu zaproponuję zapoznanie się z budową działaniem jakiegoś nieco bardziej skomplikowanego urządzenia, ale jeszcze nie będzie to żaden komputer.

H.S.



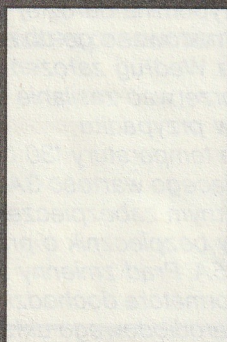
Styki: 4, 1, 6 +5V
Styki: 5, 3, 7 GND



FW 1599

REKLAMA w AM

4.5 cm



3 cm

Najmniejsze ogłoszenie może mieć wymiary 3 cm na 4.5 cm. Większe ogłoszenia muszą być wielokrotnością takiej ramki. Cena jednej ramki wynosi 70.000 zł. W przypadku większego ogłoszenia cena jest odpowiednio wyższa. Ale ... Jeżeli zajmuje ono 9 do 17 ramek cena jednej wynosi 64.000 zł, dla 18 do 35 - 60.000 zł, dla 36 do 71 - 57.500 zł, powyżej 72 - 55.000. Zniżki stosowane są również gdy ogłoszenia drukowane są w kilku numerach "AM".

BLUE TEAM BRIDGE

Spis treści:

1. Powtórka z historii
2. Przegląd otwarć
3. Ogólne zasady licytacji
4. Omówienie licytacji po otwarciach:
 - 1 BA
 - 2 TREFL
 - 2 KARO
5. Licytacja w obronie
6. Podsumowanie

1. Finały mistrzostw świata / tzw. Bermuda Bowl / w latach 1957- 69, to pasmo wielkich sukcesów reprezentacji Włoch - słynnego Blue Teamu. W ciągu 13 lat Włosi byli niepokonani w najważniejszej imprezie brydżowej świata. Do tych sukcesów należy dodać także dwukrotnie wygranie olimpiady w roku 1964 oraz 1968 oraz wiele medali różnych kruszców w mistrzostwach Europy. Blue Team tworzyły takie sławy jak: Giorgio Belladonna, Benito Garozzo, Pietro Forquet, Walter Avarelli. Jednym z elementów gry, którym Włosi przewyższali swoich przeciwników była licytacja. Zespół nie grał jednym wspólnym systemem licytacyjnym, ale w zależności od ustawienia par - trzema różnymi systemami. Dwa z nich to RZYMSKI TREFL i TREFL NEAPOLITAŃSKI. Ponieważ systemy te zawierały wiele elementów umownych, na użytek programu komputerowego utworzony został uproszczony, bardziej przejrzysty system, któremu nie obce są jednak konwencje wprowadzone przez mistrzów z Blue Teamu.

2. Przegląd otwarć

a) otwarcia kolorowe na wysokości jednego - opierają się o longer 5+ kartowy i obejmują pełen zakres siły: 12-21 PC / czyli tak, jak w większości systemów naturalnych /; z dwóch longerów różnej długości, otwieramy z dłuższego, jeśli są równej długości - ze starszego - w otwarciach 1 TREFL oraz 1 KARO dodatkowo mieści się tzw. otwarcie przygotowawcze: stosujemy je wtedy, gdy nie posiadamy odpowiedniego, 5+ kartowego koloru;

następuje wówczas otwarcie pseudo-naturalne, z dłuższego koloru młodszego, a jeśli kolory są równej długości - ze starszego

Mogą nastąpić pewne problemy: jak odróżnić, czy mamy do czynienia z otwarciem naturalnym, czy przygotowawczym? Otóż należy wziąć pod uwagę następujące zasady:

- jeśli otwarcie było naturalne, z pięciokartu, należy powtórzyć kolor otwarcia

- jeśli otwarcie było przygotowawcze, należy zalicytować możliwie nisko inny longer lub BA, np.

1 TREFL - 1 KIER

2 TREFL - sekwencja naturalna

1 KARO - 1 KIER

1 PIK - sekwencja przygotowawcza

b) otwarcie 1 BA

- informuje o sile karty 16-18 PC i jej zrównoważonym / bez singletona i pięciokartu w starszym kolorze / składzie; honory powinny być równomiernie rozlokowane tworząc zatrzymanie we wszystkich kolorach

- możliwe rozkłady kolorów są następujące: 4333 4432 5332 / longer w młodszym kolorze /

c) otwarcie 2 TREFL

- silne, forsujące do dogranej otwarcie / partnerzy zobligowani są do gry co najmniej kontraktu: 3 BA, 4 KIER/PIK, 5 KARO/KIER /, informujące o karcie pozwalającej na realizację końcówki nawet przy bezwartościowej ręce partnera

- siła honorowa - 22+ PC lub nieco mniejsza, lecz rekompensowana interesującym, niezrównoważonym układem

- otwarcie nie mówi nic o składzie, układ kart może być dowolny

d) otwarcie 2 KARO / tzw. RZYMSKIE KARO /

- dawane z ręką trójkolorową w składzie 4441 lub 5440 / singleton, renons dowolnego koloru /

- siła tej odzywki odpowiada otwarciu kolorowemu na wysokości jednego / 12-21 PC /

e) otwarcie 2 KIER/PIK

- blokujące, słabsze od normalnego otwarcie, jego siła uzależniona jest założeniami taktycznymi:

* 6-11 PC przed partią

* 8-11 PC po partii

- odzywka oparta o dobry, 6+ kartowy kolor; ręka jednokolorowa

f) otwarcie 2 BA

- naturalne, podobnie jak 1 BA, ale o sile 19-21 PC

g) otwarcia 3 TREFL/KARO

- blokujące, podobnie jak 2 KIER/PIK

h) otwarcie 3 BA

- konstruktywne, oparte o longer 7+ kartowy / bez lewy przegrywającej / plus honorowe zatrzymanie w jednym z bocznych kolorów

3. Ogólne zasady licytacji.

Zadaniem partnerów w trakcie licytacji jest wymiana informacji odnośnie siły, jak i układu, mająca na celu ustalenie odpowiedniego kontraktu.

Odpowiedniego co do wysokości, jak i koloru gry / ewentualnie BA /. Zakładam, że każdy z czytelników zna co najmniej podstawy teorii brydżowej / jeśli nie, to przed dalszą lekturą odsyłam do fachowej literatury /, w związku z tym przypomnę przede wszystkim zasady forsingu / czyli które z odzywek są forsujące i w jakim stopniu /.

a) Przy układzie: czwórka starsza - piątka młodszą, odpowiadający przy sile karty nie zapewniającej wygrania końcówki / 7-11 PC / licytuje w pierwszej kolejności kolor starszy. Natomiast przy sile dającej bilans na końcówkę - w pierwszej kolejności licytuje 5-cio kartowy kolor młodszą. Np.

1 KARO - ? E1: AW76 E2: AW76

* K108 K108

6 6

W10865 AW1065

c.d. BLUE TEAM ...

z ręką E1 należy zalicytować 1 PIK, z E2 – 2 TREFL

b) Skok "starym" kolorem ma charakter inwitu, nie forsuje, np:

1 TREFL – 1 KIER 1 KIER – 1 PIK
3 TREFL 1 BA – 3 PIK

c) Zasady forsingu:

– skok nowym kolorem / co najmniej pięciokartowym / forsuje do dogranej np.

1 TREFL – 2 KARO 1 KIER – 1 PIK
3 TREFL

– skok otwierającego na 2 BA forsuje do dogranej np.

1 KIER – 1 PIK
2 BA

– zalicytowanie nowego koloru bez przeskoku forsuje na jedno okrażenie – bezpośrednie podniesienie koloru / ze skokiem lub bez / wynika z bilansu i nie jest forsujące np.

1 TREFL – 1 PIK 1 TREFL – 1 PIK
2 PIK 3 PIK

– rewery / nieekonomiczne zgłoszenie koloru / otwierającego, odpowiadającego forsuje do dogranej np.

1 TREFL – 1 KIER 1 KARO – 1 KIER
2 PIK 1 BA – 2 PIK

4. Licytacja po otwarciach

a) 1 BA / 2 BA /

Po tak silnym otwarciu zadaniem partnerów jest ustawienie ostatecznego kontraktu z ręki odpowiedniej czyli silniejszej. Do tego celu służy kilka znanych, prostych konwencji.

1 BA – ?

2 TREFL – STAYMAN, sztuczne pytanie o starsze czwórki

2 KARO/KIER – transfer na odpowiednio: KIERY/PIKI, kolor 5+ kartowy, siła nieokreślona

2 BA – inwit do 3 BA / 7,8 PC / można go przyjąć posiadając górny limit otwarcia / 18, ładne 17 PC /

3 w kolor – 6+ kartowy longer, nie forsuje

Pytanie Staymana / 2 TREFL / odpowiadający licytuje z czterema typami rąk:

– czwórka starsza, układ zrównoważony, siła – inwit do końcówki

– pięć pików, cztery kiery w sile do 7 PC

– czwórka starsza, piątka młodsza w sile inwitu do końcówki

– forsing do końcówki, układ dowolny / w tym wypadku Stayman służy przede wszystkim do zdobycia informacji o sile, składzie ręki partnera /

Wyjaśnienia wymaga wariant 2.

Dlaczego zalecany jest Stayman, a nie transfer? Odpowiedzią niech będzie przykład:

W10

A8654

A1076 W E W962

A102 983

AK42 8

Gdybyśmy z ręką E zalicytowali transfer 2 KIER, to po rebidzie 2 PIK będziemy musieli pasować / brak wystarczającej siły na dalszą licytację / a przecież lepszym kontraktem jest 2 KIER. Natomiast po Staymanie zawsze znajdziemy się w lepszej częściowce.

A. 1 BA – 2 TREFL

?

2 KARO – brak starszej czwórki, minimum otwarcia / 16, brzydkie 17 PC /
2 KIER – cztery kiery, nie wyklucza czterech pików

2 PIK – cztery piki, wyklucza cztery kiery

2 BA – brak starszych czwórek, maksimum otwarcia, inwit do końcówki

Dalsza licytacja z bilansu.

B. 1 BA – 2 KARO oraz 1 BA – 2 KIER

?

?

Przyjęcie transferu przez otwierającego jest obowiązkowe, nawet gdy ma w tym kolorze jedynie dubleton. Dalsza licytacja odpowiadającego jest naturalna: podniesienie koloru otwarcia do inwitu, zalicytowanie nowego koloru na wysokości trzech forsuje do końcówki:

1 BA – 2 KIER INWIT

2 PIK – 3 PIK

1 BA – 2 KIER FORSING

2 PIK – 3 TREFL

Licytacja po otwarciu 2 BA przebiega analogicznie.

b) 2 TREFL

1 TREFL – ?

2 KARO – tzw. NEGAT, informujący o braku w karcie żadnego z następujących wariantów:

– as, król / sekwens / w dowolnym kolorze

– król, dama / sekwens / oraz boczny król

– trzy króle

– dowolne 10 PC

2 KIER/PIK – odpowiedź pozytywna / jeden z powyższych wariantów /, kolor 5+ kartowy

2 BA – odpowiedź pozytywna, skład zrównoważony

3 TREFL/KARO – analogicznie jak 2 KIER/PIK

Ponieważ otwarcie to forsuje do końcówki, przyjęto pewne założenia dla licytacji odpowiadającego po uprzednim negacie. Chodzi o to, że trudno jest określić, czy odpowiadający na górny, czy też dolny limit negatu. Dlatego też:

– natychmiastowe zgłoszenie końcówki przez odpowiadającego jest licytacją słabą, zniechęca do dalszej licytacji np.

2 TREFL – 2 KARO

2 PIK – 4 PIK / dokładam, bo

muszę /

– uzgodnienie koloru jest licytacją wskazującą na pewne walory w karcie / mimo uprzedniego negatu / i zainteresowanie ewentualną grą premiową np.

2 TREFL – 2 KARO

2 KIER – 3 KIER / oczekuję informacji /
c) 2 KARO

To otwarcie może na początku przysporzyć nieco kłopotów. Głównie dlatego, że w polskich systemach licytacji odzwyczaja ta zarezerwowana jest na doskonałe otwarcie mistrza Wilkosza. Jednak nie należy zrażać się ewentualnymi niepowodzeniami. Zasady są bardzo proste:

2 KARO – ?

Licytacją negatywną jest zgłoszenie najbliższego koloru, w który możemy grać / najbliższej trójki /. Jeśli trafimy w kolor singletona, renonsu u partnera to będzie on licytował dalej, wówczas wiemy już prawie wszystko o jego ręce i możemy podjąć odpowiednią decyzję. Jeżeli zastaniemy u partnera silną rękę, to będzie on nas nakłaniał do końcówki podnosząc wybrany do gry kolor.

Wówczas ponownie podejmiemy decyzję.

2 KARO – 2 PIK / mogą grać w piki /

3 TREFL – PAS / trafiłeś w singla /

/ PAS – w TREFLE też mogą grać /

Licytacją pozytywną / forsującą do końcówki / jest zgłoszenie sztucznego pytania o skład: 2 BA. Po tej zapowiedzi otwierający opisuje rękę wskazując kolor singletona. Dalszą decyzję podejmuje odpowiadający.

2 KARO – 2 BA / pytanie /

3 KARO – 4 KIER / singiel lub

renons karo /

Jest to otwarcie bardzo informacyjne i użyteczne, gdyż ułatwia trudną licytację rąk trój kolorowych.

5. Co nieco o licytacji w obronie

a) cue-bid Michael'sa

Polega na zalicytowaniu bez przeskoku koloru przeciwnika po jego otwarciu w kolor starszy:

/ 1 PIK / 2 PIK / odzwyczaja

przeciwnika w nawiasie /

przeciwnik my

– siła 8–15 PC

– niezrównoważona ręka dwukolorowa z krótkością w kolorze przeciwnika, z drugim kolorem starszym oraz dowolnym młodszy w składzie co najmniej 5+ 5+

/ 1 KIER / 2 KIER –

piki plus kolor młodszy

/ 1 PIK / 2 PIK –

kiery plus kolor młodszy

Konwencji tej można użyć tylko w pierwszym okrażeniu licytacji. Po tak informacyjnym wejściu partnera dalsza

cytacja prowadzona jest przez
odpowiadającego. Może on zapytać o
kolor młodszy licytując BA na najniższej
wysokości. Dalsza licytacja z bilansu:
/ 1 PIK / 2 PIK - 4 KIER / bilans na
końcówkę /
/ 1 KIER / 2 KIER - 2 BA / pokaz
młodszy! /

3 KARO - 5 KARO

) wejście do licytacji kolorem / co
najmniej 5+ kartowym / w sile:
- 8-15 PC na wysokości jednego
- 10-15 PC na wysokości dwóch i wyżej
) skok kolorem na wysokość dwóch /
starszym /, trzech / młodszy /
blokujący, ręka jednokolorowa /
longer 6+ kartowy /, konstruktywne, może
rafic do krótkości u partnera
) wejście 1 BA / 2 BA / naturalne, z
utrzymaniem w kolorze licytowanym
przez przeciwnika
) skontrolowanie otwarcia / rebidu /
przeciwnika to tzw. kontra wywoławcza:
- siła 12-16 PC
- krótkość w kolorze przeciwnika, fity 3+
kartowe w nielicytowanych kolorach
Z silniejszą ręką / 17+ PC / także daje
ię kontrę, ale później licytuje się własny
kolor z przeskokiem.

/ 1 KIER / KONTRA - 2 TREFL
/ 1 KIER / PAS / 2 KIER / KONTRA
3 TREFL

Po wywoławczej kontrze partnera
ażdy z naszych longerów 4+ kartowych
możemy uznać za uzgodniony. W sile
-11 PC / spasować, jeśli drugi
przeciwnik nie wszedł do licytacji, nie
można / licytujemy nasz longer bez
przeskoku, w sile 11+ PC - z przeskokiem:
/ 1 KIER / KONTRA - 1 PIK / 0-11
PC /
/ 1 KIER / KONTRA - 2 PIK / 11+
PC /

Skok nie musi być koniecznie kolorem
+ kartowym, może być z czwórki.

. Podsumowanie.

Na koniec jeszcze o konwencjach strefy
zlemonowej. Z moich obserwacji wynika,
e komputer używa cue-bidów, jednak
darza mu się przy tym często blokować
zbyt trudne ?! 4 BA jest zawsze
ytaniem o ASY, na które następuje
dpowiedź szczeblami: pierwszy
zrzebel = 0 ASÓW, drugi = 1 AS itd. Po
ytaniu o ASY możemy zapytać o
RÓLE odzywką relay / najbliższą
astępną, jeśli nie jest to oczywiście kolor
zgodniony /, odpowiedzi są takie same
w. I na koniec moja osobista refleksja...
omputer licytuje naprawdę mądrze!
czego i Państwu życzy

Robert Topolski /SID/

Materiały:

1. "Materiały szkoleniowe" pod redakcją
Andrzeja Orłowa. Gdańsk 1987
2. "Brydż dla wszystkich", Warszawa 1988
3. Własne przemyślenia

(c) KAS 1990

MÓZG PROCESOR

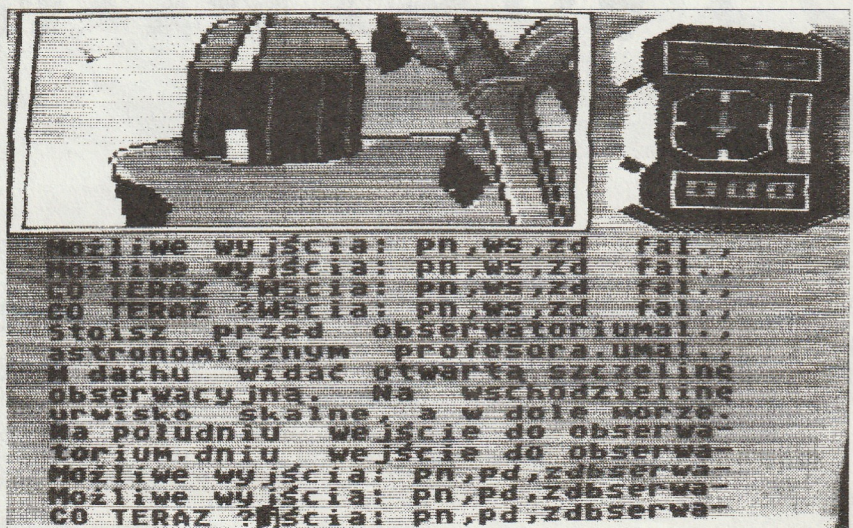
Rok 2016 przeszedł do historii jako rok
25-tej międzynarodowej konferencji
poświęconej sztucznej inteligencji. Rangę
konferencji miała podnieść prezentacja
pierwszego biologicznego komputera
naśladującego pracę mózgu ludzkiego.
Profesor Brian Thompson, twórca
MÓZGPCESORA, zaszył się na
bezludnej wyspie na Pacyfiku, by teraz po
sześciu latach pracy zaprezentować światu
przełomowy wynalazek. Jednak w
przededniu otwarcia konferencji świat
obiegła tragiczna wiadomość:

samolot profesora uległ katastrofie...

Profesor przeżył, lecz został ciężko
ranny i lekarze orzekli, że jedyną szansą
dla niego jest wszczepienie mu własnego
wynalazku. Niestety w czasie katastrofy
MÓZGPCESOR został zniszczony, a
drugi egzemplarz znajduje się
prawdopodobnie na wyspie profesora.

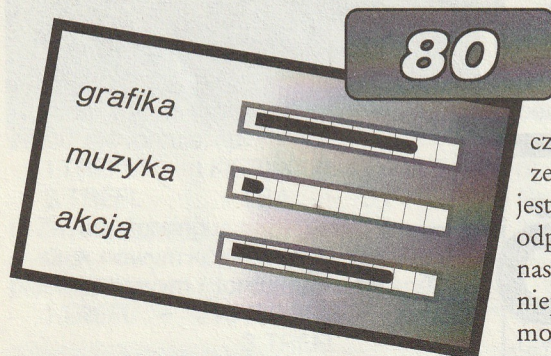
Tyle historyjka. Twoje zadanie to
odnalezienie drugiego
MÓZGPCESORA. Dysponujesz
kompasem, podręczną mapą, wskaźnikiem

napromieniowania, zegarem oraz własną
głową, która się bardzo przydaje w tej grze.
na wykonanie zadania masz cztery godziny
liczone w czasie rzeczywistym i
wskazywane przez zegar, który odlicza do
tyłu. Dużą zaletą jest fakt, że
porozumiewanie się z komputerem odbywa
się po polsku. Jest to pierwsza całkowicie
polska gra typu adventure, która ukazała
się na rynku. Słownik gry jest zadawalający
i można się "dogadać" z komputerem.
Samo poruszanie się jest bardzo ułatwione,
gdyż program "rozumie" skróty
kierunków ruchu. Należy zwrócić uwagę
na staranność opracowania logicznego akcji
gry, nie ma tutaj żadnych kretynizmów w
stylu dawania koncertów na trąbce dla
stada wściekłych krów, jak to jest w Dallas
Quest. Opisy miejsc są szczegółowe -
trochę denerwuje ciągłe zachwywanie się
nad przyrodą, ale można się przyzwyczaić.
Zadanie postawione przed Tobą przez
autorów MÓZGPCESORA nie jest
łatwe, także grając trzeba dużo myśleć, ale
im większy wysiłek tym większa



Możliwe wyjścia: pn,ws,zd fal.,
Możliwe wyjścia: pn,ws,zd fal.,
CO TERAZ ?Wjścia: pn,ws,zd fal.,
CO TERAZ ?Wjścia: pn,ws,zd fal.,
Stoisz przed obserwatoriuma!,
astronomicznym profesora UMAl.,
M dachu widać otwartą szczylinę
obserwacyjną. Na wschodzie line
urwisko skalne, a w dole morze.
Na południu wejście do observa-
torium.dniu wejście do observa-
Możliwe wyjścia: pn,pd,zdbserwa-
Możliwe wyjścia: pn,pd,zdbserwa-
CO TERAZ ?Wjścia: pn,pd,zdbserwa-

c.d. MÓZGPROCESOR



przyjemność z gry i jej ukończenia. Na koniec mały kamyczek do ogródka KAS – jeśli jest to mężczyzna to nie wszedł, ale wszedł. Panowie, dbajmy o ortografię, bo w polskich grach roi się od błędów. Ogólnie jednak gra jest dobra i warta polecenia wszystkim tym, którym znudziło się już bezmyślne niszczenie wszystkiego co się napatoczy pod lufę karabinów.

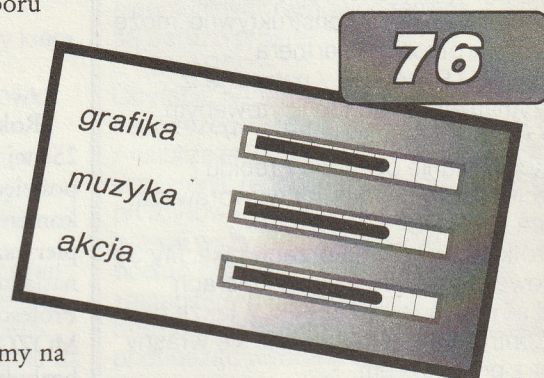
Gerard Kowalczyk

PS. Radzę kupować oryginalną wersję, bo mogą wystąpić przykre niespodzianki.

jednocześnie nie przeszkadzająca w grze. Dobrze, pierwsze wrażenia słuchowe mamy za sobą, spójrzmy więc na ekran. Widzimy tabelę, która narazie jest pusta i napis "wciśnij start". No cóż, wciskamy i oto co widzimy: w części centralnej jest niekompletny wyraz ze znakiem zapytania. Naszym zadaniem jest wpisanie w miejsce znaku odpowiedniej litery, zgodnie z zasadami naszej "kochanej" ("okropnej" – niepotrzebne skreślić) ortografii. Istnieje możliwość wystąpienia dwóch wyrazów, wtedy musimy odpowiedzieć, czy piszemy je razem, czy osobno. Litery do wyboru widzimy w prawym dolnym oknie. Wyboru dokonujemy za pomocą joysticka. W prawym górnym oknie siedzi sympatyczny kotek, który w przypadku poprawnej odpowiedzi wstaje cały uszczęśliwiony. Gorzej, gdy udzielimy złej odpowiedzi. Wtedy nasz kotek wydziera się, jakby go obdzierano ze skóry. To tyle jeśli chodzi o kotka. Przejdźmy na górne okno po lewej stronie. Mamy tam

Celem gry jest zdobycie jak największej poprawnych odpowiedzi. Aby krzywa na wykresie wznosiła się, musimy odpowiadać błyskawicznie i dobrze. Każda pomyłka lub dłuższe zastanowienie się, powoduje opadanie linii na wykresie. Po upływie dwóch minut zostajemy poinformowani o naszym wyniku i możemy wpisać swoje imię do tabeli "Pięciu Wspaniałych".

Moim zdaniem program jest interesujący, a wprowadzenie rywalizacji między grającymi powoduje, że



Ortografia

rz z ń dź e ł

CH

ostatnimi czasy wpadł mi w ręce program "Ortografia". Zacząłem się zastanawiać do czego mi to coś, skoro ten temat przerabiałem dawno temu. Z dość mieszanymi uczuciami wgrałem "Ortografię" na moje "małe" Atari. Po wgraniu, pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy (a właściwie uszy) jest dobra muzyka, uatrakcyjniająca program,

wykres wskazujący procent poprawnych odpowiedzi. Instrukcję obsługi mamy za sobą, może teraz pogramy? Zaraz – ktoś powie – to wszystko? Przecież to banalnie proste, można pomyśleć, wziąć słownik i ... No właśnie, jest jeszcze coś o czym nie wspomniałem: to bezlitośnie upływający czas. Na każdą przygodę z ortografią mamy dwie minuty.

gra bardziej wciąga. Można mieć zastrzeżenia do rozplanowania ekranu. Program, jak sądzę, ma być programem edukacyjnym, wykorzystywanym do nauki ortografii. Wobec tego odbiorcami mogą być dzieci z klas 1–3. Niestety dzieci w tym wieku mają kłopoty z koncentracją i podzielnością uwagi (sam testowałem "Ortografię" na młodszym pokoleniu). Problem stwarza im zauważenie o jaki wyraz chodzi (odczytanie go), następnie muszą się zastanowić na odpowiedź, a czas upływa. Tak więc, ktoś, kto zrobił mało błędów, ale poświęcił czas na zastanawianie się, nie może przekroczyć magicznej bariery 0%. Myślę, że niezbędne by było wprowadzenie kilku poziomów trudności.

Paweł Kuleta

(c) SPEKTRA 1990

INSIDE

Pierwsze wrażenie bardzo dobre. Gra jest dopracowana pod względem muzycznym (Jakub Husak), posiada również miłą grafikę. Zadaniem gracza jest naprawa układów komputera. Polega to na lataniu jednym z dwóch samolocików nad płytą z "chipami". Aby wejść w układ należy samolocik obrócić nosem w swoim kierunku i jednocześnie pociągnąć joystick w dół wraz z

naciśnięciem fire. Jeśli układ jest uszkodzony, pojawi się jego schemat z zaznaczonym miejscem lub miejscami uszkodzenia. W prawej części ekranu gracza, znajdują się części do wyboru, które można wstawić w miejsce uszkodzenia. Bardzo pomocna jest ściągawka umieszczona w prawym dolnym rogu ekranu gracza. Są to trzy litery:

T – powoduje obliczenie liczby błędów w układzie,
S – pokazuje poprawny układ,
X – wyjście z układu, bez naprawiania go.

Na naprawę jednego układu przeznaczony jest 999 jednostek czasu, przy czym "S" zabiera 100 jednostek. Z

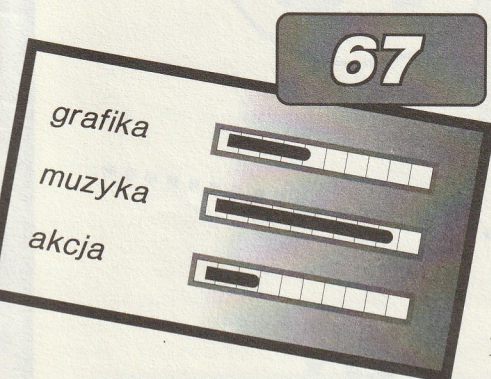
początku uszkodzenia pojawiają się rzadko, lecz z biegiem czasu jest ich coraz więcej, tak że po pewnym czasie na pewno przestanie działać joystick, albo "wysiądzie" obraz.

INSIDE jest grą, którą trudno sklasyfikować. Elementów zręcznościowych można się doszukać w



samej naprawie układów (szczególnie gdy skacze obraz) oraz w znajdowaniu uszkodzeń. W pewnym sensie gra nadaje się do nauki, co jest za co odpowiedzialne w "małym" Atari. Lecz nie jest to gra edukacyjna! Mimo zwiększania się tempa akcji, INSIDE nie wciąga. Jle w końcu można grać dla samego zwiększania ilości zdobytych punktów. Duży plus za muzykę, mały za grafikę ... i to wszystko.

Gerard Kowalczyk



DIDOT™

skład komputerowy
przygotowanie katalogów, folderów
reklamy wideo w technice komputerowej
szyldy, tablice reklamowe

studio
realizacji
totalnych

Warszawa
Burdzińskiego 5 p. 305
tel. 195810, fax 180176

COMPUTER CENTER

DT WARS - antresola

Marszałkowska 104/122

00 - 017 Warszawa

tel. 277 - 211 wew. 224 i 242

oprogramowanie
aplikacje
programy na zamówienie
osprzęt
naprawy

ATARI XL/XE
ATARI ST
AMIGA

lista przebojów

TOP 10

1. NORTH & SOUTH
2. LOTUS
3. KICK OFF II
4. DEFENDER OF THE CROWN
5. HOSTAGES
6. SHERMAN M4
7. DUNGEON MASTER
8. F-19
9. IK+
10. DOGS OF WAR

90 DNI

1. LOTUS
2. SPEEDBALL II
3. METAL MUTANTS
4. NITRO
5. KICK OFF II (FINAL WHISTLE)
6. OPERATION STEALTH
7. THE DUEL
8. INDIANA JONES III
9. NORTH & SOUTH
10. GODS

ST

TOP 10

1. ROAD RACE
2. RIVER RAID
3. CRUSADE EUROPE
4. ZYBEX II
5. ROBBO
6. KAISER
7. SPEED ACE
8. STARQUAKE
9. TETRIS
10. CONFLICT IN VIETNAM

90 DNI

1. ROAD RACE
2. CRUSADE EUROPE
3. TETRIS
4. KOLONY
5. BASIL THE GREAT
MOUSE DETECTIVE
6. KAISER
7. ROBBO
8. FEUD
9. NINJA
10. RIVER RAID

XL/XE

W poprzednim numerze AM proponowaliśmy listę podzieloną tematycznie. Korespondencja i propozycje, które od Państwa otrzymaliśmy, wpłynęły na zmianę formy listy. Będzie ona podzielona na dwie części. Pierwsza będzie wynikiem zsumowania wszystkich głosów, które napływają do redakcji. Drugą będą tworzyć głosy z ostatnich trzech miesięcy. Klasyfikacja będzie oczywiście prowadzona z podziałem na osiem i szesnaście bitów.

CALAMUS

FIRMA DMC spowodowała nie lada zamęt wśród użytkowników 16-bitowego ATARI interesujących się komputerowym składem tekstów. Wydała na świat potężnego giganta nadając mu imię Calamus (Calamus - łac. Piórko). Jest to produkt prześlągnięty perfekcją, przemieszaną z dbałością o prostotę i jasność obsługi. Jest na naszym "ryнку" kilka wersji tego programu, przy czym chyba najbardziej rozpowszechnioną jest wersja 1.0, tak zwana demonstracyjna, której cechą charakterystyczną jest resetowanie komputera co parę minut (szczególnie często podczas operacji na tekstach, np. zmiana kroju czcionki, justowanie, obłamanie tekstu przy ilustracji itp.). Wersją "normalnie" pracującą jest Calamus 1.09, niedawno pojawił się Calamus 1.09 N, którego szczególną cechą jest możliwość korzystania z blittera (Mega ST i STE). Calamus do uruchomienia potrzebuje co najmniej 1 MB pamięci RAM, a "zaczyna czuć się dobrze" gdy ma do dyspozycji 2 lub więcej mega.

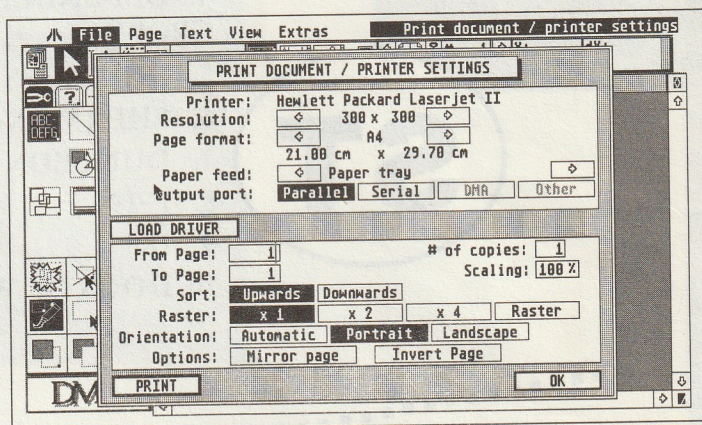
PO wczyciu programu ukazuje się na górnej krawędzi ekranu banderola z pięcioma okienkami, po lewej stronie ekranu widoczne jest kilkanaście ikon inicjujących różne tryby pracy. Ikony są zaprojektowane czytelnie i wiernie oddają sens funkcji wywoływanych przez nie. Gdy na początku ktoś ma kłopoty przy poruszaniu się w Calamusie, dużą pomocą dla niego będą ukazujące się w rogu ekranu komunikaty informujące użytkownika o tym, czego dotyczy ikona, na której obecnie znajduje się wskaźnik myszki (gdy znudzi się nam ten help, możemy go wyłączyć). Tak więc autorzy programu (a jest ich kilkunastu) zadbałi o to, by nie zginąć w tym rozległym gmachu z wieloma korytarzami.

ROZNE są filozofie działania poszczególnych programów do lamania tekstu. Większość programów DTP, szczególnie te na komputery "GEM-owe", pracują na zasadzie WYSIWYG (what you see is what you get), tworzony dokument może być przeglądany i poprawiany "w każdym swoim calu", lub raczej cyferce, a wprowadzane zmiany w formie lub strukturze dokumentu są natychmiast (przy dużych tekstach i wolnych zegarkach

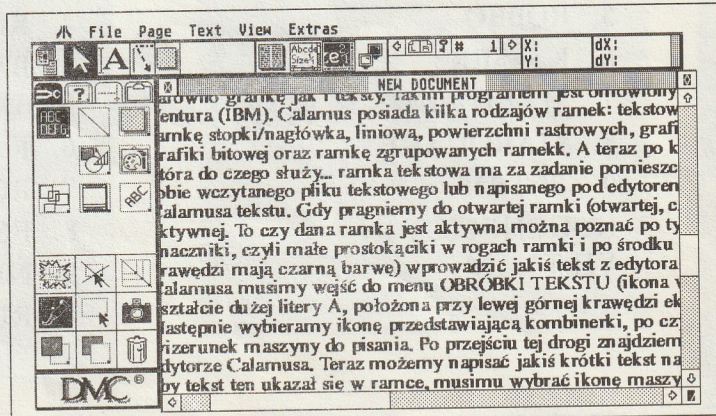
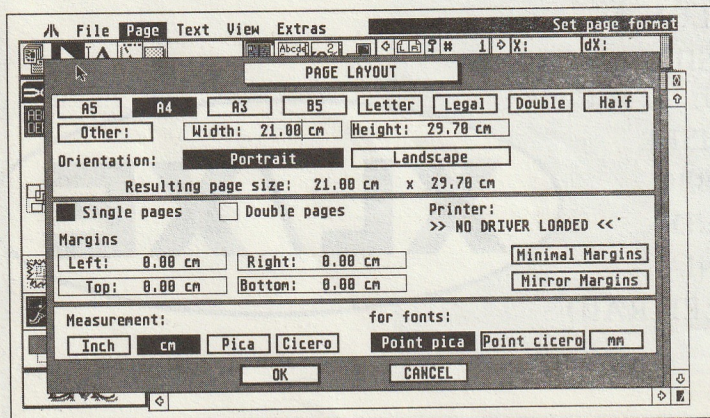
trochę wolniej) uwidaczniane na ekranie w jednej ze skal powiększenia - lub pomniejszenia - oferowanych przez dany program. Przed złamaniem (czyli tworzeniu kolumny ze składu, rysunków, zdjęć i innych form tkz. mięsa) należy stworzyć makietę strony (layout), określić wymiary kolumny, ilość szpałt na kolumnie, wielkości marginesów. Następnie wprowadzamy na stronę - przygotowane wcześniej - treści. Wprowadzamy je do poowiązanych w odpowiadających nam miejscach - ramek. Niektóre programy DTP mają tylko jeden rodzaj ramki, do której wprowadza się zarówno grafikę jak i teksty. Takim programem jest omówiony w poprzednim numerze Timeworks Desktop Publisher, lub Ventura (IBM). Calamus posiada kilka rodzajów ramek: tekstową, obróconą ramkę tekstową, ramkę stopki/nagłówka, liniową, powierzchnię rastrowych, grafiki wektorowej, grafiki bitowej oraz ramkę zgrupowanych ramek.

ATERAZ po kolei, która do czego służy... ramka tekstowa ma za zadanie pomieszczenie w sobie wczytanego pliku tekstowego lub napisanego pod edytorem Calamusa tekstu. Gdy pragniemy do otwartej ramki (otwartej, czyli aktywnej, to czy dana ramka jest aktywna można poznać po tym, że jej znaczniki, czyli małe prostokąciaki w rogach ramki i po środku jej krawędzi mają czarną barwę) wprowadzić jakiś tekst z edytora Calamusa musimy wejść do menu OBRÓBKIE TEKSTU (ikona w kształcie dużej litery A, położona przy lewej górnej krawędzi ekranu). Następnie wybieramy ikonę przedstawiającą kombinerkę, po czym wizerunek maszyny do pisania. Po przejściu tej drogi znajdziemy się w edytorze Calamusa. Teraz możemy napisać jakiś krótki tekst na próbę; aby tekst ten ukazał się w ramce, należy wybrać ikonę

maszyny do pisania (tę obok kosza na śmieci. Sąsiednia maszyna do pisania służy do wprowadzenia tekstu z wybranej ramki do edytora). Mając tekst w ramce można dowolnie zmieniać jego rozmiary. Gdy tekst będzie na tyle długi, że nie zmieści się w ramce, lub napiszemy go zbyt dużym stopniem pisma - całość tekstu w ramce jest wtedy niewidoczna - musimy zmniejszyć stopień pisma. Każdy z posiadanych przez Ciebie na dyskietce krojów pisma może mieć rozmiary od: dolna granica jest określona przez rozdzielczość urządzenia drukującego, trzeba tu trochę poeksperymentować, zrobić próbne wydruki na posiadanej drukarce; do: 999.9 mm! Ta maksymalna wielkość czcionek jest do uzyskania w przypadku korzystania z metrycznej miary fontów (gdy pracuje się na przykład w cyncach, to maksymalnie można uzyskać do 999.9 ci, czyli 450 mm). Naturalnie do czcionek o tak olbrzymich rozmiarach należałoby mieć ploter. Menu zmiany stopnia pisma znajduje się w opcji obróbki tekstu, pod ikoną szablizującą prawą połowę dużej litery "A". Mamy do wyboru kilkanaście rozmiarów czcionek, możemy także wprowadzić własne i to z dokładnością 0.1 jednostki. Program proponuje trzy różne jednostki dla pisma: cyncero, milimetry i pica. Wyboru najwygodniejszej dla nas dokonujemy w okienku SEITE (PAGE), w jego pierwszej opcji. Wracając do menu OBRÓBKIE TEKSTU: w podmenu WIELKOŚĆ I



RODZAJ FONTU, oprócz określenia stopnia pisma, mamy możliwość wyboru następujących modyfikacji dotyczących jednego kroju: pismo normalne, podkreślone, pismo konturowe, shadow (pismo z cieniem), indeks górny i dolny. Grubość podkreślenia i jego odglądanie od słowa, oraz położenie cienia względem słowa, które go rzuca, a także master cienia definiuje się w podmenu WIELKOSC I RODZAJ FONTU, w opcji 'Przywołanie menu kroju pisma'. W podmenu LITERAŁ TEKSTOWY zdefiniować można odstęp między wierszami, dokonać justowania tekstu (do lewego lub do prawego marginesu, wycentrować w ramce, zformatować do postaci bloku). Pracując z ramkami tekstowymi możliwe jest określenie ramki lub grupy ramek, do których będzie przelewany tekst w wypadku jego niezamieszczenia się w jednej ramce. Dokonuje się tego wybierając ikonę SPECJALNE FUNKCJE



RAMKOWE. Można napisać tekst pod pewnym kątem. Aby to uzyskać należy otworzyć obróconą ramkę tekstową. Po napisaniu tekstu pod edytorem, wracamy do PODSTAWOWYCH FUNKCJI RAMKOWYCH i wybieramy ikonę SPECJALNE FUNKCJE RAMKOWE (ikona ze znakiem zapytania). Wpisuje się tu dowolny kąt, pod którym ma być napisany tekst.

TEKST można wzbogacić przez wprowadzenie grafiki. Dysponujemy dwoma rodzajami ramek dla grafiki: ramką grafiki bitowej i ramką grafiki wektorowej. Po otwarciu jednej z tych ramek (zależnie od importowanej grafiki) wprowadza się do niej grafikę wybierając okienko DATEI (FILE), opcję IMPORT. Dla grafiki bitowej program dysponuje następującymi formatami: P3, IMG, PAC, PUF, ART, DOO, CRG. Grafikę wektorową importuje się w formacie GEM. Pracując z ramką grafiki bitowej można – wybierając ikonę SPECJALNE FUNKCJE RAMKOWE – wyciąć dowolny fragment rysunku, powiększyć lub zmniejszyć rysunek bez zmiany rozmiaru ramki i uzyskać optymalną wielkość rysunku dla ekranu lub dla drukarki.

WSAMYM Calamusie można także tworzyć ciekawe efekty graficzne wykorzystując powierzchnie rastrowe. Po otwarciu na stronie roboczej ramki powierzchni rastrowych i wyborze ikony POWIERZCHNIE RASTROWE, mamy możliwość wyboru kształtu powierzchni rastrowej, ewentualnego jej cienia (z wyborem desenia cienia), rastra (wypełnienia powierzchni desieniem). Mamy do wyboru desenie zapisane w ROMie Atari lub do wolny stopień szarości, przy czym 100% to czerni, 0% powierzchnia przezroczysta oraz obramowania (jego grubości i deseni).

BARDZO przydatna okazuje się funkcja RAMKA NA WIERZCH I RAMKA POD SPÓD (funkcje te są dostępne w menu PODSTAWOWE FUNKCJE RAMKOWE). Dzięki nim można na przykład napisać jakiś tekst na powierzchni ramki rastrowej. W Calamusie można rysować linie. Mamy możliwość wyboru rodzaju linii (linie proste, kilka rodzajów łuków, linie prostokątne), deseni linii, jej grubości, rodzaju jej zakończenia, oraz cienia linii (stopień szarości lub deseni, położenie cienia). Stworzoną linię umieszcza się na stronie w ramce liniowej.

KAŻDĄ z omówionych ramek można wyciąć i schować do CLIPBOARDU, gdzie będzie sobie spokojnie czekać do momentu gdy zapagniemy ją gdzieś na projektowanej stronie umieścić. W clipboardzie mieści się do pięciu ramek. W programie jest oddzielny clipboard na tekst (także o pojemności pięciu fragmentów).

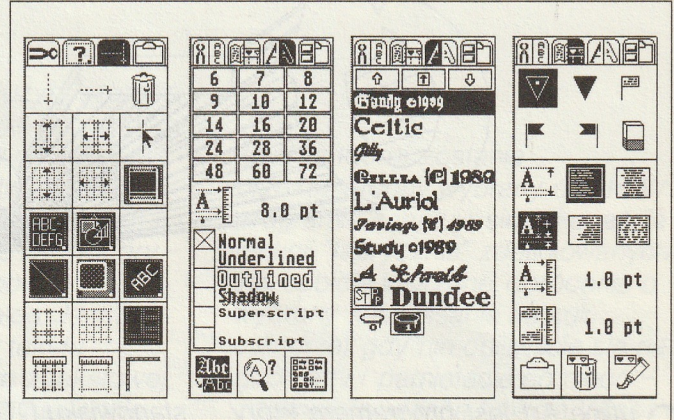
ISTNIEJE możliwość tworzenia definicji MAKRO (magazynek makro mieści w sobie do dwudziestu dwóch makrolist). Makroinstrukcje bardzo ułatwiają tworzenia na przykład książek, wystarczy na przykład zaprojektować makro – nazwane na przykład TYTUŁ1, w którym zawrzemy informacje jakim fontem piszemy tytuły w książce, gdzie mają one być umiejscowione na stronie, jak złamane – i przy opracowywaniu tekstu, nie musi się podawać kolejno poszczególnych informacji co do sposobu składu, złamania tytułów, ale od razu wybiera się makro – i lapie się kilka srok za ogon.

MOŻNA zgrupować kilka różnych ramek, wsadzając je do ramki zgrupowanych ramek. Od tego pory wszystkie ramki pojedyncze, które zostały zgrupowane, będą stanowiły jedną, to znaczy będzie można równocześnie wszystkie ramki znajdujące się w ramce ramek zgrupowanych kopiować, przenosić na inne miejsce, czy kasować. Każdą z wymienionych wcześniej ramek można wielokrotnie powielać, kasować, dowolnie powiększać, zmniejszać, przemieszczać w inne rejony strony lub za pomocą clipboardu – na inne strony. Program umożliwia korzystanie ze skanera.

GDY mamy kłopoty z utrzymaniem porządku, program oferuje nam możliwość narysowania linii pomocniczych, włączenia podziałki na całej długości tworzonej publikacji (podziałka umożliwia korzystanie z miary metrycznej, calowej, w jednostkach pica oraz w cyrach). Jak chyba w każdym programie DTP, tak i tu można dokonać podziałki obszaru, na którym pracujemy, na szpalty. Tworzy się wówczas coś w stylu makietówki używanej na codzień przez redaktorów technicznych gazet. W przypadku upstrzenia strony wieloma liniami pomocniczymi nie musimy się męczyć i usuwać każdej z linii oddzielnie, jest do tego specjalna funkcja znajdująca się w okienku EXTRAS. Powoduje ona skasowanie wszystkich linii pomocniczych (oprócz szpałt).

PROGRAM standardowo pracuje w formacie A4 (210*297), ale mamy do wyboru następujące inne: A3 (297*420), A5 (148.5*210), B5 (176*250), Letter (215.9*27.4), Legal (215.9*355.6), Double (279.4*431.8),

Half (139.7*215.9), a także dowolny inny określony przez użytkownika. Wymiary strony definiuje się po otwarciu funkcji SEITEN FORMAT w okienku SEITE (PAGE LAYOUT w PAGE). Tutaj też można zmienić jednostki, w których program "będzie myślał". Każdą ze stron można obrócić o 90° (opcja Querformat – Landscape, powrót do



pierwotnego stanu następuje za pomocą opcji Hochformat – Portrait).

PRZED przystąpieniem do wydruku należy załadować driver adekwatny do rodzaju posiadanej drukarki. Odbywa się to przez wybranie funkcji DRUCKEN EINSTELLEN (PRINT DOKUMENT) z okienka DATEI (FILE). Program dysponuje następującymi driverami: FX (Epson FX-85, drukarka 9- o igłowa, maksymalna rozdzielczość 240*216 dpi), HP LJET (Hawlett Packard Laserjet, drukarka laserowa, rozdzielczość do 300*300 dpi), NEC (NEC P6-P7, drukarka 24- o igłowa, 360*360 dpi), SLM-804 (drukarka laserowa firmy ATARI, 300*300 dpi) i wiele innych..

MAJĄC drukarkę laserową oraz Calamusa posiada się profesjonalne stanowisko, zaskakujące swymi możliwościami – z początku – samego użytkownika, a także niejednego profesjonalistę – "fotokładaacza". Calamus doskonale nadaje się do tworzenia różnego rodzaju akcydensów (ulotki reklamowe, wizytówki, foldery, ogłoszenia, plakaty), czyli do celów, przy których zachwalana, stawiana przez niektórych za wzór, Ventura Rank Xerox – w y s i a d a, okazuje się programem – delikatnie to nazywając – o klasę niższym.

Piotr Dudek

TIMEWORKS - Desktop Publisher

W poprzednim odcinku "DTP" zabrakło zakończenia artykułu o programie Timeworks, za co przepraszamy Czytelników i Autora. A oto druga część artykułu:

Gdy styl został już zaprojektowany – można przekształcić tekst w ramce według naszego projektu (wystarczy myszką wskazać obrany styl, oraz określić tekst, który ma zostać zmieniony).

Program pozwala na wzbogacenie tekstu w proste elementy graficzne. Tekst w ramce może zostać obramowany (opcja Frame Border w OPTIONS) linią o określonej grubości, można też wypełnić ramkę rastrem oraz określić, czy powierzchnia ramki ma być przezroczysta (raster i "przezroczystość" ramki określa się w opcji Frame Tint w OPTIONS).

Do tworzonej kolumny można importować grafikę. Dopuszczalne są następujące formaty importowanej grafiki: GEM (Gem Draw, Easy Draw),

IMG (Lava Draw, Gem Paint), PI? (Degas.Lava Draw), NEO (Neochrome), PIC (Lotus), PCX (PC PaintBrush). Zaimportowane rysunki można dodatkowo obrabiać: wycinać ich fragmenty, retuszować czy wprowadzać drobne zmiany ("piksel po pikselku" w specjalnym edytorze graficznym).

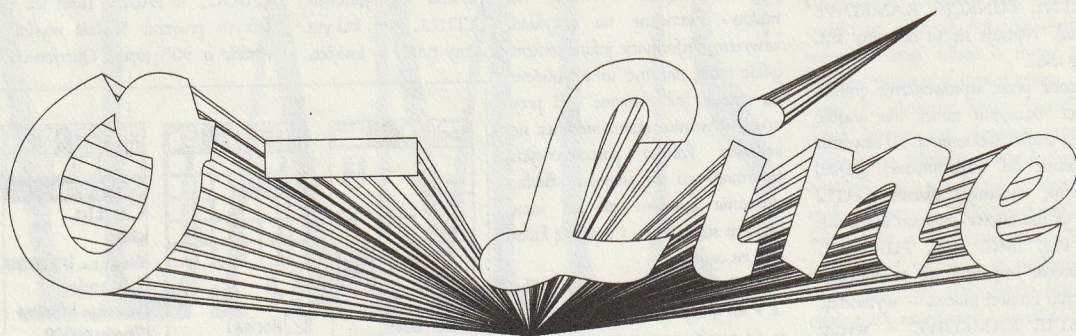
Zarówno ramki wypełnione tekstem, jak i grafiką, mogą zostać umieszczone na pierwszym planie, lub na tle innej ramki (opcja Bring to Front i Send to back w PAGE). Gdy jakiś rysunek (lub tekst) zostanie nałożony na ramkę z tekstem, Timeworks automatycznie

obtami tekst (można wyłączyć tę opcję). Gdy nie odpowiada nam szerokość marginesów między tekstem, a grafiką, można ją zmienić (opcja Repel Text w OPTIONS).

Program umożliwia obejrzenie tworzonej publikacji w czterech skalach: 1:2 (half size), 1:1 (actual size), 2:1 (double size) oraz w skali umożliwiającej ukazanie się całej tworzonej kolumny (full page).

Na zakończenie: jeżeli zależy Ci na komfortowej pracy, nie chcesz "mieścić się" w ograniczeniach narzuconych przez Timeworksa, pragniesz sobie "fotopokładać" – wybierz CALAMUSA!

Piotr Dudek



Outline Art jest programem, który sam w sobie nie stanowi całości. Wynika to z tego, że nie można z niego drukować, stworzone w nim dzieło można eksportować w formacie CVG. Gdy uważnie przeczytałeś artykuł o Calamusie i coś Ci z niego zostało w głowie – to powinieneś domyśleć się co i jak. Jeżeli jeszcze część z Was nie wpadła na tę genialną myśl – spieszę donieść, że Outline bez Calamusa (i w drugą stronę) to jak kaktus bez kolców, jak butelka bez piwa, jak Avax bez CIEBIE! Tak więc, gdy zapragniesz zrobić coś, na widok czego niejeden grafik dostanie czkawki (z zazdrości), to Ucz Się obsługiwać Calamusa, Ucz Się poruszać w Outline Art, poznawaj reguły, które rządzą składem (wszak trzeba najpierw je znać, aby wiedzieć co łamać) i Twórz!... spróbuję Ci w tym pomóc (a nawet jeśli nie pomogę, to może kilka osób zainteresuję DTP opisując totalne możliwości takiego stanowiska, stanowiska opartego na ST.

Ale, ponieważ miałem napisać trochę (więcej dowiecie się na Te Tematy z książki dotyczącej DTP na duże Atari) na temat "czego mniej więcej można się spodziewać po Outline Art", to zacznę już, aby nie zostać posądzony o lanie wody.

Program na pierwszy rzut oka sprawia skromne wrażenie – na banderoli trzy okna (Data, Droga, Extra), kilkanaście ikon i kartka do "rysowania" 16*16 cm. Autor programu dał nam jednak – bogaty w różne narzędzia – pulpit do tworzenia efektów specjalnych w naszym

stanowisku DTP. Program pracuje wektorowo, i bazując na wektorowych czcionkach Calamusa stanowi dużą pomoc dla osób korzystających z tego procesora tekstu. Gdy ktoś z Was nie miał jeszcze do czynienia z grafiką wektorową, a interesuje się "tworzeniem publikacji na biurku", powinien poeksperymentować na wektorach, a na pewno znajdzie w nich dużo zadowolenia.

Na początku pracy w Outline Art gdy zamierzamy obrabiać jakiś tekst – należy zdecydować się, z jakim krojem czcionki będziemy pracować (program umożliwia posiadanie tylko jednego kroju w pamięci, co nie przeszkadza temu, aby po skończonej pracy z jakimś fontem – załadować kolejny itd. ... aż do zapelnienia powierzchni roboczej). W oknie, w którym wczytuje się fonty możemy przypisać określony atrybut czcionce, określić stopień szarości pisma (od 0 do 100%, możemy pisać outlinem (sam obrys znaku, kontur), możemy także wybrać opcję pisanie w linii prostej nachylonej pod dowolnym kątem, wpisać tekst w okrąg. Stopień pisma (czyli jego wielkość) definiujemy w milimetrach, lub wielkość napisanego tekstu dopasowuje się do wielkości utworzonej ramki tekstowej. Przez stosowanie różnych atrybutów pisma w tym samym napisie umożliwia nam tworzenie ciekawych efektów graficznych (na przykład nałożenie na tekst pisany 100% czernią tego samego tekstu w inwersji (0% czerni). Do tego typu eksperymentów wykorzystywana jest opcja

kopiowania ramki wraz z jej zawartością, zmiany atrybutów pisma w ramce, oraz opcja "ramka na wierzch", "ramka pod spód", która powoduje podłożenie aktywnej ramki pod ramki sąsiednie, lub wybicie jej na pierwszy plan. Gdy nam nie odpowiada odległość między pewną parą liter (odległość ta jest wynikiem kerningu liter, czyli ustalania ich wzajemnej odległości przez twórcę danego kroju czcionki), program umożliwi nam ingerencję w ten parametr, można w prosty sposób oddalać od siebie lub przybliżać parę liter. Zmiany te otwierają kolejne możliwości typo-graficzne, pozwalają na tworzenie interesujących – niekiedy – efektów. Utworzony napis można zapisać w formacie CVG i zaimportować go do naszego sztandarowego procesora DTP – Calamusa. Grafika CVG jest grafiką wektorową, po jej zaimportowaniu do ramki – "rozlewa się" ona w otwartej ramce grafiki wektorowej. Naturalnie wraz ze zmianą proporcji ramki zmieniają się także proporcje jej zawartości. Gdy pragniemy zaprojektować jakiś interesujący napis, tytuł, wtedy szalenie pomocny może okazać się właśnie Outline Art. Tworzenie "prostych" napisów w grafice wektorowej bazując na czcionkach .CFN nie jest domeną programu Outline Art. Daje on dopiero znać o swoich możliwościach gdy postanowimy zmodyfikować płaszczyznę utworzonego napisu. Gdy zapragniemy to uczynić, na początku należy zdefiniować (narysować) płaszczyznę, na której chcemy

wprowadzić dany tekst. Przy jej tworzeniu jesteśmy ograniczeni tylko swą wyobraźnią – program nie stwarza żadnych barier. Po jej narysowaniu informujemy program, że jest to powierzchnia, względem której ma zostać przekształcona nasza grafika lub napis. Teraz wystarczy już uaktywnić ramkę zawierającą obiekt, który zamierzamy przekształcić – i czekamy na efekt pracy naszej głowy, oraz mocy obliczeniowej Atari.

Outline Art pozwala na tworzenie płaszczyzn o jednolitej szarości (od 0 do 100%), a także oferuje tworzenie płaszczyzn o płynnej zmianie tego parametru. Można podać wartość stopnia szarości "na początku płaszczyzny" oraz stopień szarości "na jej końcu" i program wypełni narysowany prostokąt tak, jak mu to kazaliśmy uczynić. Można wybrać kierunek zmiany szarości od lewej do prawej od prawej do lewej, z góry na dół i odwrotnie oraz od środka na boki. Powiedziałem, że tego typu płaszczyznami mogą być tylko prostokąty, niestety jest to prawda. Jedynym sposobem zmiany kształtu takiej wypełnionej tintą powierzchni jest zdefiniowanie własnej (tak jak to omówiłem przy modyfikacji płaszczyzny napisu). Gdy jesteś posiadaczem drukarki igłowej – odradzam eksperymenty z płaszczyznami o innej niż czarnej lub białej barwie. Drukarki igłowe mogą tylko w przybliżeniu (zależnym od jakości drukarki oraz stopnia

zużycia taśmy) oddać użytą szarość.

Jak zapewne wiecie, czcionki Calamusa to nic innego jak rysunki wektorowe (stąd możliwe bezstopniowe ich powiększanie, zmniejszanie), a jeżeli to są wektory – dlaczego by nie spróbować ingerencji w ich przebieg. Jest to możliwe. Po napisaniu tekstu, przekształcamy ramkę z tekstowej, na grafikę obiektową, a następnie uaktywniamy dolną połówkę menu (tą z kombinerkami, strzałką, pinezką...). Czcionki zamieniają się na zbiór punktów, które można dowolnie przesuwając uzyskując niekiedy zaskakujące efekty.

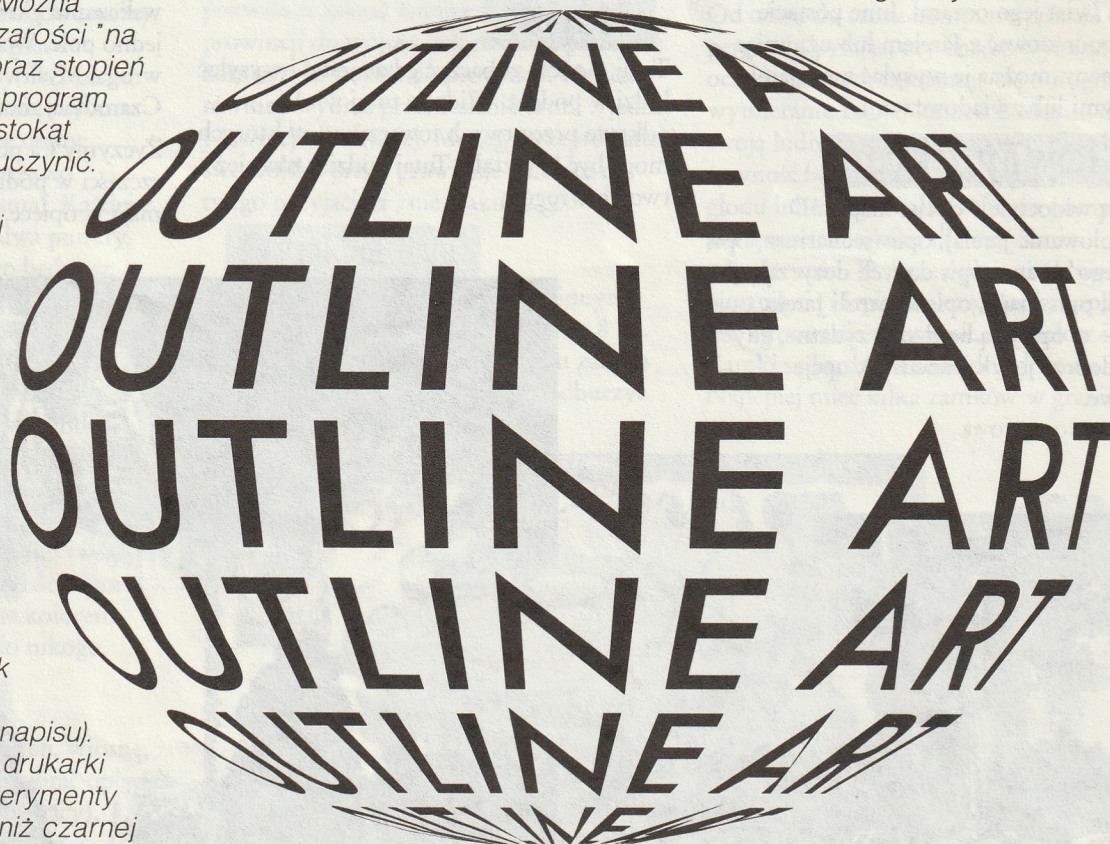
Przy przekształcaniu liternictwa, powierzchni – można posłużyć się opcją Kalkulator. Po jej naciśnięciu otwiera się okienko, w którym można wpisać matematyczną formułę (funkcję),

według której zostanie przekształcony wybrany obiekt. W programie znajduje się kilkanaście funkcji "fabrycznie" zdefiniowanych (np. odbicie lustrzane, obrócenie o wybrany kąt, opisanie na kuli, cylindrze), gdy nie objaliście się na geometrii i pamiętacie co nieco – zdefiniujcie własne funkcje. Właściwie możecie i bez znajomości pobawić się funkcjami... to się nazywa Sztuka Dla Sztuki.

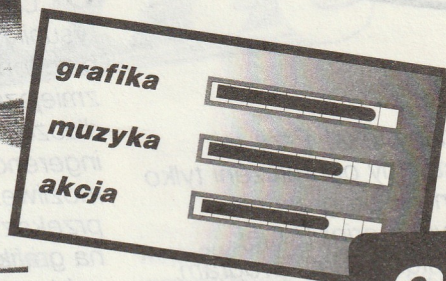
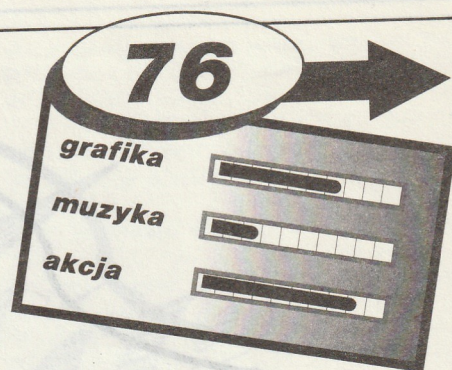
No ale zostawiam Was już sam na sam ze sprzętem, programami i myślami.

Piotr Dudek

ps. pojawił się na rynku (zachodnim) Calamus pracujący w kolorze! Jego cena waha się w granicy 1500 DM.



Crystals of Azeroth



89

3D

Charakterystyka postaci.

Opis charakterów postaci można wybrać z głównego ekranu. Widzisz tam siedmiu bohaterów opowieści. (Ty, czarodziej, dwóch myśliwych i trzech wojowników.) Jest osiem cech charakteru, jak siła, wytrzymałość itp. Można tu również wybrać odpoczynek i sen. Można uzdrowić postać przy pomocy napoju, można używać różnych magicznych przedmiotów. Można też krzyć się.

Mapa.

Tutaj możesz zobaczyć gdzie jesteś i wysłać ludzi w podróż. Widzisz tutaj wieże odkryte przez twych towarzyszy, w których mogą być kryształ. Tutaj widzisz również twoich wrogów.

Tutaj widzisz świat oczami Jarela. Możesz tu wybrać dla siebie towarzyszy podróży. Widzisz również wieże. Jarel może poruszać się we wszystkie cztery strony świata.

Walka.

Walka jest przedstawiona na tablicy o 42 polach (6 x 7). Widzisz tu głowy wrogów i przyjaciół. Naciskając "mysz" przy wskazaniu głowy możesz przesunąć ją o jedno pole. Wojownicy mogą uderzyć wroga. Myśliwi mogą go zastrzelić. Czarodziej może rzucić czary.

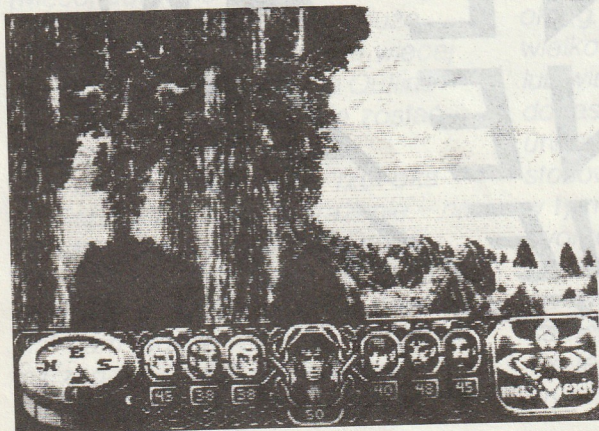
Życzymy Ci powodzenia. Niech Ci się szczęści w podróży, a bogowie niech Cię mają w opiece.

DDC

Znów mamy do czynienia z grą podobną do "Dungeon Master" na podstawie powieści Tolkiena. W tej grze występują orki, elfy, bogowie i magiczne kryształy. Kierujesz postacią Jarela – księcia elfów i sześcioma innymi postaciami. Aby skończyć grę musisz znaleźć cztery kryształy magiczne i włożyć je we właściwe miejsce. To pozwoli uniknąć katastrofy. Kiedy Jarel umrze – gra się kończy. Możesz osobiście kierować postępowaniem Jarela widząc świat jego oczami. Inne postacie mogą podróżować z Jarelem lub używając opcji mapy, można je wysłać z misjami bojowymi lub zwiadowczymi.

Główny ekran.

Tutaj są widoczne 4 opcje: mapa, 3D (kontrolowanie Jarela), opis (scenariusz, opis głównego ekranu, opis danych dotyczących postaci, opis mapy, opis kontroli Jarela, opis walki – te opisy są bardzo przydatne, gdy znasz dobrze język francuski), opcje dyskowe.





FEUODAL LORDS jest grą podobną do "Defender of the Crown", ale jest od niej znacznie bardziej skomplikowana. Czterech graczy walczy o władzę na wyspie. Ty i Twoi koledzy możecie grać przeciw sobie lub przeciw komputerowi. Jako władca musisz kierować całą gospodarką swojego kraju, sprawami wojskowymi, dyplomacją i działaniami specjalnymi. Gra składa się z czterech elementów: wojny, dyplomacji, gospodarki, szpiegostwa. Po naładowaniu gry musisz wybrać, jakim władcą chcesz być. Po dokonaniu wyboru możesz nadać tej postaci różne cechy: wytrzymałość (vitality), wodzostwo (leadership), charyzmę (charisma). Każdej z tych trzech cech możesz dać dwa punkty. Charyzma wskazuje czy łatwo będziesz zawierał sojusze z innymi królami. Wodzostwo informuje jak będziesz dowodził wojskiem w czasie bitwy. Wytrzymałość mówi o twojej odporności na zamachy dokonywane przeciwko tobie przez twych przeciwników. Komputer wybiera cechy dla swoich władców automatycznie. Prowincje zajmowane w grze przez ciebie lub twego przeciwnika będą oznaczone właściwym kolorem. Prowincje oznaczone kolorem pomarańczowym nie należą do nikogo.

ZASADY GRY.

Rok dzieli się na trzy części: jesień, wiosnę, lato. Jesienią i wiosną można wybrać opcje: wojna (war), dyplomacja (diplomacy). Latem można wybrać gospodarkę (economy). Szpiegostwo (info) możesz wybrać zawsze. Dzięki niemu możesz się

dowiedzieć o stanie twojego kraju i o innych krajach i ich władcach.

Wojna.

Wybierając opcję wojny możesz wybrać uzbrojenie (armament), możesz kupić żołnierzy i łuczników, ale musisz mieć wystarczającą ilość żelaza aby ich uzbroić. Możesz wybrać translokację (transfer), co pozwala ci zabrać żołnierzy z jednej prowincji do wojska, jak również przenieść żołnierzy z wojska do prowincji. Możesz również wybrać przeniesienie armii z jednej prowincji do drugiej. Możesz przeprowadzić swe wojsko przez prowincje należące do twego przyjaciela, nie atakując go.

Dyplomacja.

Możesz zawrzeć porozumienie z innym władcą na 2 lata, na 5 lat, a nawet na 8 lat. Możesz wysłać skrytobójcę w celu zabicia twego wroga. Możesz również podburzyć

do buntu poddanych twego wroga. To wymaga jednak dużej ilości pieniędzy. Możesz dać mordercom lub powstańcom 2 tysiące lub 6 tysięcy, a nawet 10 tysięcy dukatów. Im więcej dasz pieniędzy, tym większa szansa powodzenia akcji.

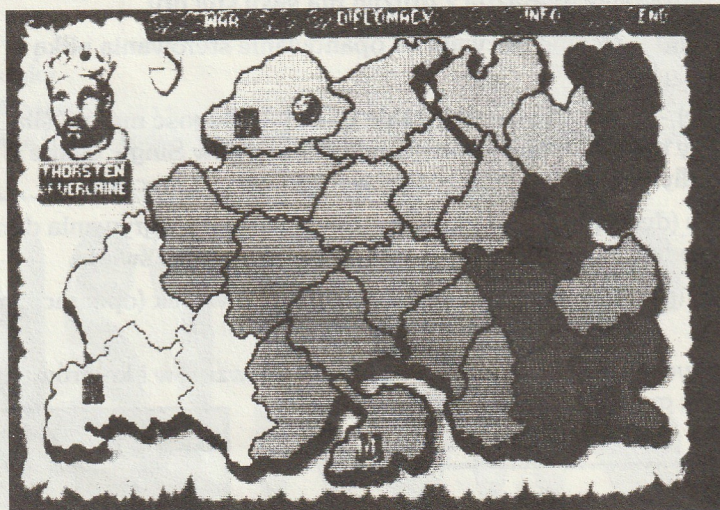
Gospodarka.

Możesz wybierać inwestycje (investment), miejsca, gdzie powstaną targowiska (markets), giełdy (crafts), kościoły (churches) lub zamki (castles). Czynisz tak podwyższając liczbę obok nazwy inwestycji, ale to znowu kosztuje dużo pieniędzy (od 2 do 8 tysięcy dukatów). Możesz pobierać opłaty (finanse) tam, gdzie możesz podnieść wynagrodzenie wojska. Możesz podnieść lub obniżyć cła. Możesz również handlować: kupować żelazo, wino, żyto.

Inne działania.

Bitwa. Kiedy twoje wojsko spotka wroga, dochodzi do bitwy. Dysponujesz wojskiem i rezerwami na prowadzenie bitwy na trzech frontach. Pierwsi do walki stają łucznicy, później piechota. Można użyć rezerw. Bitwa kończy się, gdy jedna ze stron musi uciekać. Na terenie bez wojska komputer powie ci czy atak się udał i ilu żołnierzy straciłeś. To samo odnosi się do zdobywania zamków.

Od czasu do czasu komputer pokaże ci pergamin pytając, czy chcesz wynająć ochronę. Latem informuje cię o migracji i wymieraniu twojej ludności. Musisz dbać o swoją ludność, musisz kupować dla niej żywność bo inaczej ludzie będą umierali z głodu lub emigrowali. Dobrym pomysłem jest kupowanie wina dla uzyskania popularności. Dobrze opłacani żołnierze nie buntują się i lepiej walczą. Bardzo opłacalne jest kupowanie targowisk, kościołów i giełd. Zamki są bardzo trudne do zdobycia. Najlepiej mieć kilka zamków w granicach swojego państwa.



-DDC-

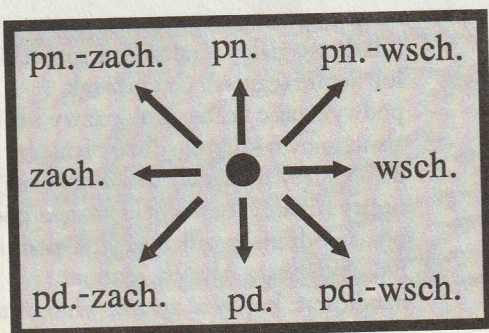
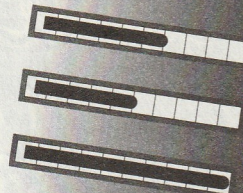
KICK OFF II

99

grafika

muzyka

akcja



Siła strzału jest determinowana przez długość przytrzymania przycisku fire; im dłużej przytrzymany przycisk tym silniej kopnięta piłka. Sposób kopnięcia piłki zależy od miejsca jej kopnięcia:

- DÓŁ – kopnięcie na wysokość poprzeczki słupka
- ŚRODEK – kopnięcie na wysokość połowy słupka
- GÓRA – kopnięcie na wysokość kostek
- STRONA OD BRAMKI – wybiecie w stronę boiska
- STRONA OD BOISKA – wybiecie w stronę bramki
- ŚRODEK – kopnięcie na wprost
- MOŻLIWE SĄ RÓŻNE KOMBINACJE POWYŻSZYCH KIERUNKÓW.

Szybko poruszająca się strzałka wskazuje kierunek strzału w poziomie. Wysokość strzału determinuje długość przytrzymania przycisku fire; im dłużej przycisk zostanie przytrzymany tym wyżej zostanie kopnięta piłka.

RZUTY KARNE

RZUTY RÓŻNE

1. Single Game (jeden mecz) – pojedynczy mecz może zostać rozegrany przez jedną lub dwie osoby. Jeżeli gra dwóch graczy, to mogą oni grać w jednej drużynie przeciwko komputerowi lub grać przeciwko sobie.

2. The League (liga) – w lidze jest 8 zespołów, liga trwa 14 tygodni.

3. The Cup (puchary) – podczas meczu w pucharach musi zostać wyłoniony zwycięzca. Jeżeli padł remis, jest grana dogrywka. Jeżeli i to nie da rezultatu, strzelane są karne, aż do wyłonienia zwycięzcy.

4. International Friendly (mecz towarzyski) – grany jest pojedynczy mecz. Do wyboru 8 drużyn narodowych. Każda z drużyn ma swój styl gry.

5. Practice (trening) – trening pozwala na opanowanie sterowania piłką i stałych fragmentów gry.

6. Options (opcje) – można tu ustawić takie dane jak długość meczu, siła wiatru, szybkość gry itp. Ustawienia obowiązują dla meczów Single Game i International Friendly. Opcje powinny zostać wybrane przed meczem.

7. Special Events (dyscypliny dodatkowe) – opcja służy do wgrzywania danych z innych dysków (dodatkowych) lub do rozgrywania mistrzostw świata.

8. Action Replay (powtórki) – opcja służy do edycji powtórek (operacje na dysku).

9. Kit Design (edycja ubioru graczy) – projektowanie wzorów i kolorów koszulek i spodenek graczy (tylko dla Single Game).

Każdy z zawodników posiada kilka charakteryzujących go cech i umiejętności. Cechy to: tempo biegu, poziom sił życiowych, agresja i wytrzymałość na faule, natomiast umiejętności to: drybling, celność i gra w starciu.

ZAWODNICY

GŁÓWNE MENU

1. Pitch (nawierzchnia boiska):

Normal – trawiasta sucha

Soggy – rozmokła (piłka słabiej się odbija, możliwe tylko krótkie podania, zawodnicy szybciej się męczą)

Wet – mokra (piłka ma mniejszą szybkość, możliwe tylko krótkie podania)

Artificial – sztuczna (piłka bardzo dobrze się odbija, ale możliwe są tylko krótkie podania. Zawodnicy szybciej się męczą)

2. Duration (długość meczu): 2x3, 2x5, 2x10 i 2x20 min. Długość meczu w lidze i w pucharach wynosi 2x5 min.**3. Wind (wiatr):**

OFF – bez wiatru

LIGHT – wiatr słaby

MEDIUM – wiatr średni

STRONG – wiatr silny

4. Extra Time: YES/NO (dogrywki i karne: TAK/NIE)**5. After Touch: YES/NO** (podkręcenia piłki: TAK/NIE). Gdy opcja ustawiona jest na TAK możliwe jest podkręcanie piłki poprzez ruch joystickiem w lewo lub w prawo tuż po kopnięciu piłki.**6. League Skill (poziom gry w lidze):**

INTERNATIONAL – poziom międzynarodowy

DIV. 1 – poziom pierwszej ligi

DIV. 3 – poziom trzeciej ligi

7. Game Speed (szybkość gry):

NORMAL – szybkość normalna

50% – szybkość zredukowana o połowę

25% – 1/4 normalnej szybkości

8. Skill Level (poziom gry) (możliwe jest wybranie poziomu gry osobno dla każdej z drużyn):

INTERNATIONAL – poziom międzynarodowy

DIV. 1 – poziom pierwszej ligi

DIV. 2 – poziom drugiej ligi

DIV. 3 – poziom trzeciej ligi

DIV. 4 – poziom czwartej ligi

9. Select Tactics (wybór taktyki): każda z drużyn ma do wyboru jedną z 4 taktyk (w trakcie gry można zmieniać taktykę wciskając klawisze 1-4 na normalnej klawiaturze lub 1-4 na klawiaturze numerycznej odpowiednio dla drużyny A lub B). Standardowo do wyboru są następujące taktyki:

4-2-4, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2 – odpowiednie ustawienia zawodników

balanced – taktyka zrównoważona

falcon – taktyka sokoła

blitz – taktyka nalołu

lockout – taktyka obronna

Wyboru taktyk dokonuje się następująco: należy wybrać taktykę, jaka ma zastąpić inną taktykę i wcisnąć fire. Następnie należy wybrać taktykę, która ma zostać zastąpiona. Fire kończy operację. Możliwe jest także wgranie taktyk zaprojektowanych na Player Managerze (Load Tactics)

10. Referee (sędzia):

R.J. FERNANDEZ – sędzia o takim nazwisku

RANDOM – sędzia wybrany losowo (z 24 nazwisk)

Wybranie opcji DONE i wciśnięcie przycisku fire powoduje wyjście z opcji.

**DODATKOWE
FUNKCJE
KLAWIATURY****P – pauza****X – wielkość planu boiska**

Zależnie od ustawienia joysticka piłka jest rzucana do najbliższego zawodnika:

POŁNOC – podanie do góry

POŁUDNIE – podanie do dołu

W wersji The Final Whistle długość trzymania fire'a decyduje o mocy wyrzutu.

AUTY**OPCJE
COPTIONS****INSTRUKCJA**

KONTROLA ZAWODNIKA

Bramkarz jest sterowany przez komputer, za wyjątkiem dwóch przypadków:

1. OBRONA RZUTÓW KARNYCH

Bramkarz wykonuje ruch w momencie wciśnięcia fire'a. Im dłużej przycisk ten jest wciśnięty tym dalej skacze bramkarz. Ustawienie joysticka powoduje następujące reakcje:

- PÓŁNOC – skok do góry
- PÓŁNOCNY ZACHÓD – skok w górny lewy róg bramki
- PÓŁNOCNY WSCHÓD – skok w górny prawy róg bramki
- ZACHÓD – skok w lewo na wysokość połowy słupka
- WSCHÓD – skok w prawo na wysokość połowy słupka
- POŁUDNIOWY ZACHÓD – skok w lewo po ziemi
- POŁUDNIOWY WSCHÓD – skok w prawo po ziemi
- POŁUDNIE – bez skoku
- BEZ RUCHU – złapanie piłki (bez skoku)

2. WYBICIE PIŁKI OD BRAMKI

Bramkarz wybija piłkę automatycznie. Może jednak spowodować szybsze wybicie (wciskają fire podczas rozbiegu) lub skierować piłkę w wybrane miejsce (zależnie od ustawienia joysticka podczas rozbiegu). W tym przypadku również należy wcisnąć fire aby bramkarz wybił piłkę):

- PÓŁNOC – daleko do przodu
- PÓŁNOCNY ZACHÓD – daleko w lewo
- PÓŁNOCNY WSCHÓD – daleko w prawo
- ZACHÓD – w lewo na średnią odległość
- WSCHÓD – w prawo na średnią odległość
- POŁUDNIOWY ZACHÓD – blisko w lewo
- POŁUDNIOWY WSCHÓD – blisko w prawo
- POŁUDNIE – blisko do przodu
- BEZ RUCHU – do przodu na średnią odległość

Wciśnięcie przycisku fire gdy piłka znajduje się w powietrzu (w pobliżu zawodnika) powoduje iż zawodnik podskakuje. Poruszenie joysticka w trakcie skoku zawodnika powoduje odbicie piłki główką w odpowiednim kierunku. Wciśnięcie przycisku fire gdy piłka znajduje się na ziemi i prowadzi ją przeciwnik powoduje wykonanie wślizgu. Wślizg od tyłu jest faulem. W wersji Kick Off 2 Final Whistle ruszenie joystickiem w kierunku odwrotnym do kierunku poruszanie się zawodnika (gdy piłka znajduje się w powietrzu) powoduje wykonanie nożyc .

BRAMKARZ

Po wybraniu opcji The League (liga) pojawia się tabela z nazwami 8 drużyn. Możliwe są następujące operacje:

ZMIANA NAZW DRUŻYN

Należy najechać na nazwę drużyny, której nazwa ma zostać zmieniona, a następnie wcisnąć fire, po czym wpisać nową nazwę z klawiatury.

WYBÓR DRUŻYNY DO GRY

Litera "C" oznacza iż drużyna jest sterowana przez komputer. Aby wybrać drużynę, która ma być sterowana przez gracza należy najechać na jej nazwę, a następnie wcisnąć F1.

ŁADOWANIE DRUŻYN Z PLAYER MANAGERA

Należy najechać na drużynę która ma zostać zastąpiona, a następnie wcisnąć F3.

ŁADOWANIE TAKTYKI Z PLAYER MANAGERA

Należy najechać na drużynę dla której taktyka ma zostać wgrana, a następnie wcisnąć F5.

ZAŁADOWANIE UPRZEDNIO ZGRANEJ LIGI

Należy najechać na opcję LOAD, a następnie wcisnąć fire.

ROZEGRANIE NASTĘPNEGO MECZU

Należy wybrać opcję CONTINUE, a następnie wcisnąć fire.

ZGRANIE AKTUALNEGO STANU LIGI NA DYSK

Należy wybrać opcję SAVE, a następnie wcisnąć fire.

WYJŚCIE DO GŁÓWNEGO MENU

Należy wybrać opcję QUIT, a następnie wcisnąć fire.

PUCHARY

Po wybraniu opcji The Cup (puchary) pojawia się tabela z nazwami 8 drużyn. Na tabeli możliwe są takie same operacje jak w opcji The League (liga).

LIGA

RZUT WOLNY

Rzut wolny wykonywany jest przez trzech zawodników, dwóch ustawia się po lewej i prawej stronie piłki, natomiast trzeci rozgrywa piłkę. Długość przytrzymania przycisku fire determinuje wysokość strzału; im dłużej wciśnięty przycisk tym wyżej zostaje kopnięta piłka. Siła strzału jest losowo wybierana przez komputer. Sposób wykonania rzutu wolnego zależy od ustawienia joysticka zarówno przed jak i po kopnięciu piłki.

USTAWIENIE JOYSTICKA PRZED KOPNIĘCIEM PIŁKI

PÓŁNOC – skok nad piłką

PÓŁNOCNY ZACHÓD – kopnięcie lekko w lewo

PÓŁNOCNY WSCHÓD – kopnięcie lekko w prawo

ZACHÓD – silniej w lewo

WSCHÓD – silniej w prawo

POŁUDNIOWY ZACHÓD – podanie piłki do gracza po lewej stronie

POŁUDNIOWY WSCHÓD – podanie piłki do gracza po prawej stronie

BEZ RUCHU – strzał na wprost

USTAWIENIE JOYSTICKA PO KOPNIĘCIU PIŁKI

PÓŁNOC – obniżenie lotu piłki

PÓŁNOCNY ZACHÓD – obniżenie lotu i podkręcenie piłki

PÓŁNOCNY WSCHÓD – obniżenie lotu i podkręcenie piłki

WSCHÓD – podkręcenie piłki

ZACHÓD – podkręcenie piłki

Podkręcać piłkę może jedynie zawodnik rozgrywający rzut wolny.

Podczas meczu można zrobić dwie zmiany. Jednocześnie można dokonać tylko jednej zmiany.

WYBÓR GRACZA DO ZMIANY

F4 – zawodnik numer 12, drużyna A

F5 – zawodnik numer 14, drużyna A

F9 – zawodnik numer 12, drużyna B

F10 – zawodnik numer 14, drużyna B

DOKONYWANIE ZMIANY

Należy wcisnąć odpowiedni z wyżej wymienionych klawiszy. Kiedy piłka znajdzie się za boiskiem, należy wybrać gracza, który ma zostać zmieniony. Dokonuje się tego wciskając klawisze kursora (w górę lub w dół). Gdy pojawi się odpowiedni zawodnik należy wcisnąć SPACJĘ.

KONTROLA DRUŻYNY

Możliwa jest kontrola nad całą drużyną, wtedy gracz steruje zawodnikiem znajdującym się najbliżej piłki, reszta zawodników steruje komputer. Możliwy jest także wybór jednego zawodnika, wtedy gracz kieruje nim przez cały mecz, resztą kieruje komputer (aby dokonać wyboru zawodnika należy najechać na odpowiedniego zawodnika (górze-dół), a następnie poruszyć joystick w prawo i wcisnąć fire. Jednocześnie numer odpowiedniego joysticka (JOYSTICK 1 lub JOYSTICK 2) musi być wzięty w ramkę.

Powyższych i poniższych wyborów dokonuje się na screenie, który pojawia się po wyborze ilości graczy (przed meczem).

Komputer na początku wybiera zawodników na odpowiednie pozycje. Nie zawsze jest to najlepszy wybór. Aby dokonać zmiany należy wybrać odpowiedniego zawodnika (górze-dół), a następnie numer koszulki (lewo-prawo). Wciśnięcie przycisku fire kończy operację.

Drybling – zawodnik prowadzi piłkę przed sobą. Odległość na jaką zawodnik wypuszcza sobie piłkę jest zależna od szybkości zawodnika w chwili zetknięcia z piłką.

Strzał – aby wykonać strzał należy wcisnąć fire po dotknięciu piłki

Zatrzymanie piłki – aby zatrzymać piłkę należy wcisnąć i przytrzymać fire przed dotknięciem piłki

Podanie – aby podać piłkę należy ją najpierw zatrzymać, następnie (trzymając wciśnięty fire) należy ruszyć joystick w odpowiednim kierunku i puścić fire.

Podbicie piłki – jeżeli piłka znajduje się na ziemi, to można ją podbić ruszając joystick w kierunku przeciwnym do tego, w jakim porusza się zawodnik.

Podkręcenia – piłkę można podkręcić jeżeli zaktywizowana jest opcja AFTER TOUCH w Głównym Menu. Piłkę podkręca się ruszając joystick w lewo lub w prawo tuż po oddaniu strzału.

KONTROLA PIŁKI

Uwaga!!!

Zawiązała się
Profesjonalna Liga Kick
Offa II. Uważasz, że
jesteś dobry - zapisz się.

Blizsze informacje:

Computer Center
Marszałkowska 104/122
00-017 Warszawa
tel. 277-211 wew. 224
DT WARS antresola

ATARI 1040 STFM
ATARI 1040 STE
ATARI MEGA ST
ATARI MEGA STE
ATARI TT 030

komputer także dla Ciebie

P.U.H. Bold-system

Łódź, ul. Łagiewnicka 54/56, tel. (0-42) 57-13-10 w. 27.16

Tworzenie dysków z powtórkami jest możliwe jedynie dla pojedynczych meczy (Single Game). Jeżeli taki dysk ma zostać stworzony, należy wybrać opcję ACTION REPLAY z głównego menu (przed meczem). Pojawi się tabelka w której należy wpisać:

FILE NAME – nazwa pliku
MATCH DATE – data meczu
TEAM A – nazwa drużyny A
TEAM B – nazwa drużyny B
PLAYER 1 NAME – imię pierwszego gracza
PLAYER 2 NAME – imię drugiego gracza

Wciśnięcie klawisza 'R' podczas meczu powoduje odtworzenie powtórki z kilkunastu ostatnich sekund meczu. Wciśnięcie klawisza 'S' podczas powtórki zwalnia tempo odtwarzania. W celu zgrania powtórki na dysk należy wcisnąć F1 podczas jej odtwarzania (w stacji musi znajdować się sformatowany dysk).

EDYCJA POWTÓREK (OPCJA EDIT w ACTION REPLAY)

Opcja ta służy do edycji powtórek i tworzenia dysków z najładniejszymi golami. Po włożeniu dysku z powtórkami możliwe są następujące opcje:

PREVIOUS – poprzednia powtórka
VIEW REPLY – obejrzenie powtórki
NEXT – następna powtórka
LOAD MATCH REPLY – załadowanie powtórki
SAVE REPLY – zgranie powtórki (na inny dysk z najładniejszymi golami)

POWTÓRKI

Robak

c.d.n.

VULCAN

ulcan to gra strategiczna dla jednej lub dwóch osób.

Akcja toczy się w Afryce, podczas II-giej wojny światowej. Autorem jest R.T.Smith, znany z programów na ośmiobitowe komputery; "Arnhem" i "Desert Rats". Szata graficzna i sposób kierowania wojskami bardzo przypomina "Desert Rats". Dostępne są różne rodzaje wojsk, także lotnictwo. Mogą występować w różnych formacjach (marsz, fortyfikacje itp.), i wykonywać różne rozkazy. Szczególnie ważne są linie zaopatrzenia i kondycja oddziałów. Wygraną w grze określają punkty zwycięstwa. Uzyskuje je się za zdobywanie ważnych celów strategicznych i niszczenie jednostek wroga.

Grę rozpoczyna się od wybrania jednego z pięciu scenariuszy.

Race for Tunis

Trwa 19 rund, od 12 do 30-go listopada 42.

Alianci potrzebują do zwycięstwa 17 punktów, natomiast oś 18. Głównym celem Aliantów są Tunis i Bizerta.

Kasserine

Trwa 12 rund, od 14 do 25-go lutego 43. Alianci potrzebują 15 punktów do zwycięstwa, oś - 13. Główne cele to: Tebessa, Thala, Sbiba (po 4 pkt.), oraz Kasserine, Pichon, lotn. Marnassy, lotn. Gafsa, lotn. Thelepte (po 2 pkt.).

Eight Army

Trwa 22 rundy, od 6 do 27-go marca 43. Punkty potrzebne do zwycięstwa: alianci - 20, oś - 15.

Najważniejsze cele: Gabes i punkt wejścia wojsk alianckich (po 6 pkt.), oraz Medenine i lotniska: Mareth, Gafsa, Marnassy (po 2 pkt.).



Operation Vulcan

Trwa 23 rundy, od 21 kwietnia do 13 maja 43. Punkty potrzebne do zwycięstwa: alianci - 60, oś - 32. Główne cele to Tunis i Bizerta.

The Tunisian Campaign

Trwa 183 rundy, od 12 listopada 42 do 13 maja 43. W tym scenariuszu nie przyznaje się punktów zwycięstwa. Zawiera on wszystkie wcześniejsze scenariusze. Celem alianców jest zdobycie Bizerty i Tunisu.

95

grafika

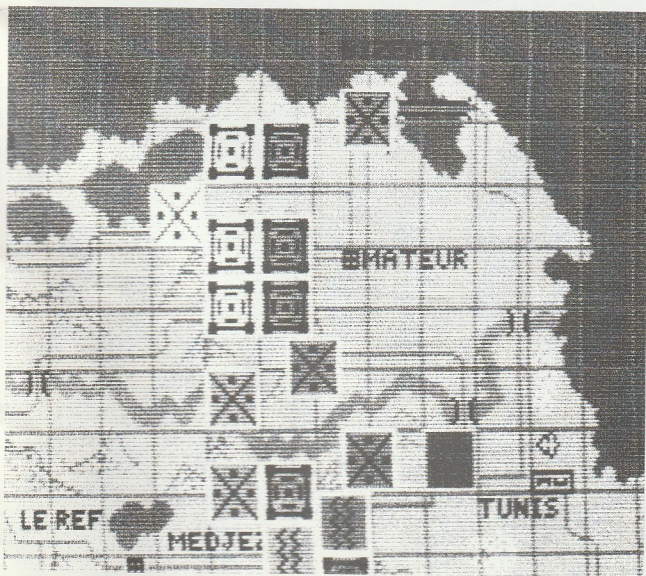
muzyka

akcja

776

RUCH	ATAK	TRANSPORT
OKOPANIE	FORTYFIKACJE	KONIEC
RAPORT	TEREN	ROZDZIELENIE

STR liczebność
MPS szybkość
SUP zaopatrzenie
MOR morale
EFF kondycja
FRT fortyfikacje
A/M uzbrojenie



Midding

z Przemysławem Gintrowskim
rozmawia Renata Ehrmann

Atari znalazło zastosowanie jako narzędzie przydatne w komponowaniu muzyki. Oprogramowanie stworzyło możliwość wykorzystania komputera do celów profesjonalnych przez wielu muzyków np. Marka Kelly grającego na instrumentach klawiszowych w grupie Marillion. Także w Polsce niektórzy muzycy używają komputerów do tworzenia muzyki.

Zwróciliśmy się do Przemysława Gintrowskiego z prośbą o podzielenie się swoimi doświadczeniami w tym zakresie.

- Od jak dawna i w jaki sposób komputer pomaga Panu w kreowaniu muzyki?

Właścicielem komputera Atari Mega IST zostałem dwa lata temu. Wcześniej w swojej pracy używałem sekwencerów. Jest to rodzaj pamięci. Sekwencery były w stanie zapamiętać to co muzyk gra i mogły sterować instrumentami. Z czasem powstawały coraz lepsze sekwencery np. MC 100 Rolland, MC 500 Rolland, YAMAHA QX 5, YAMAHA QX 1. Do pracy kupiłem program C-Lab. Pozwala on na profesjonalne zapisywanie materiału muzycznego i jego obróbkę, posiada to co dla muzyka jest najważniejsze – zapis nutowy, który może obejrzeć na ekranie monitora. Jest wiele programów muzycznych na Atari np. program Cubase firmy Steinberg. Z programu Cubase chętniej korzystają ludzie, którzy nie znają zapisu nutowego. Muzycy, którzy posługują się zapisem nutowym korzystają z C-Lab a. C-Lab spełnia wszystkie moje zachcianki. Program składa się z dwóch podprogramów: NOTATOR i CREATOR. Każdy spełnia inne funkcje. Notator służy do notowania, zapisywania nut. Creator (Creator MIDI Sequencer System) to jest wszystko to, co wynika z systemu MIDI (Musical Instrument Digital Interface). System MIDI umożliwia współpracę z elektronicznymi instrumentami muzycznymi, expanderami, perkusjami elektronicznymi, itp. Creator umożliwia wszelkie operacje manualne np. nakładki, kopiowanie, kwantyzację, kompresję, stereofonie, opóźnianie traków. Creator posiada jeszcze jedną bardzo ważną rzecz – Real Time MIDI Generator, który służy do zapisywania zdarzeń realnych



związanych z grą instrumentu. Siedząc przy komputerze można sterować pracą od A do Z pod warunkiem, że są instrumenty. Wykorzystanie komputera do procesu pracy, do sterowania instrumentem, mogło się zacząć, praktycznie rzecz biorąc, stosunkowo niedawno, kiedy wymyślono System Multi Timbral. System ten umożliwia odtworzenie z danego instrumentu – expandera w czasie rzeczywistym kilku różnych instrumentów (barw) grających różne rzeczy, ale liczba klawiszy, które się uderza nie może przekroczyć 32. Jest to pewnego rodzaju ograniczenie wynikające nie z możliwości komputera, ale instrumentów muzycznych. C-Lab jest ponadto programem wielotrakowym. Zawiera 64 traki. Istnieje tu możliwość symultanicznego odtwarzania traków. Ograniczenie jest jedynie w systemie MIDI, który może "przenieść" 16 instrumentów w danej jednostce czasowej. Ludzie, którzy napisali ten program mieli świadomość tego ograniczenia i wymyślili coś jeszcze – PORTY. Dzięki temu np. czterech facetów może usiąść do komputera, grać jeden utwór i wszystko jest zapisane niezależnie.

- Co skomponował Pan przy pomocy Atari ST?

Na Atari skomponowałem cały program "Kamienie" i wszystko co robię od dwóch lat powstaje przy pomocy komputera.

- Czy można obawiać się, że muzyka komponowana przy udziale komputera będzie ..."bezduszna"?

Nie. Np. sekcja kwantyzacji jest w tym programie ludzka, humanistyczna – dopuszcza pewien margines błędu rytmicznego. Poza tym mogę usuwać to co mi się nie podoba. W programie C-Lab jest wygodne wprowadzanie wszelkiego rodzaju zmian w utworze. Zapis nutowy otrzymuję na ekranie monitora i mogę całą partyturę wydrukować na drukarce. Ten program ma wiele zalet, ale nie da się o wszystkich opowiedzieć dokładnie w krótkiej rozmowie.

ODPOWIEDŹ Zb. Herbert, muz. P. Gintrowski

VOCAL J = 64

TO BE-DZIE NOC WGLE-BO - KIM ŚNIE - BU KTO-RY MA MOC GLU-SZE - NIA

PIANO I

P